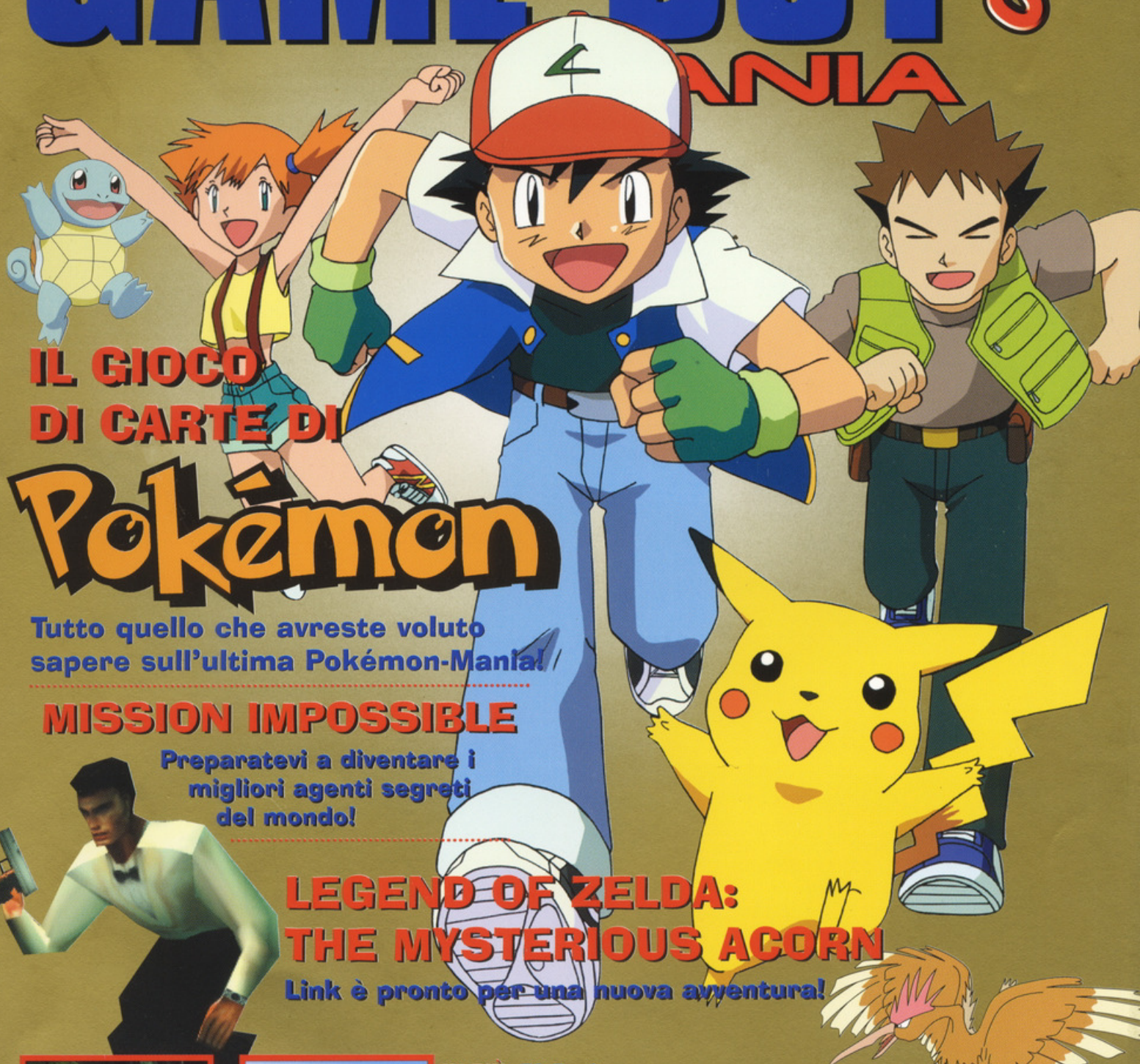
L'unica rivista per maniaci di Game Boy

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

GAME BOY COLOR MANIA
Numero Quattro
Pubblicazione bimestrale della PLAY PRESS PUBLISHING srl

Crediti
Direttore Responsabile: **Mario Ferri**
Direttore Editoriale: **Alessandro Ferri**
PR, Ufficio Stampa: **Luca Carta**
Editor Tecnico: **Carlo Chericoni**
Redazione: **Massimiliano Gavazzi, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio**
Art Director: **Giorgio Meo**
Grafica: **Stefano Caldari, Chiara Carocci**

Pubblicità
Play Press Publishing srl Via Monte S. Gabriele, 10 - 20128 Milano Tel.02/2552693 Fax 02/27080667 E-mail: pubblicita@playpress.com

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 461/93 del 21/10/93. ISSN 1129-4663. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

È inutile negarlo! Tutta la redazione di Game Boy Color Mania impazzisce per i 151 piccoli mostri della Nintendo!!! Come avrete notato, non riusciamo a resistere alla tentazione di parlarvi delle varie novità e curiosità riguardo Pikachu e compagni. Con l'arrivo in Italia del gioco di carte collezionabili di *Pokémon*, abbiamo finalmente potuto dare sfogo a tutta la nostra Poké-mania con un super articolo speciale. Oltre a svelarvi tutti i segreti di questo divertentissimo passatempo, vi mostriamo in anteprima le immagini del titolo per Game Boy Color ispirato al gioco di carte.
Ma questo non è tutto! I mostri tascabili d'ora in poi avranno uno spazio fisso nella posta e nella sezione Scoop!!! Insomma, vogliamo che tutti gli allevatori di Pokémon come noi possano trovare sulle pagine di Game Boy Color Mania un punto di riferimento per la loro passione!
E ora non ci resta che salutarvi, nella speranza di incontrarci presto in qualche torneo del gioco di carte!

Cont

POKÉMON CARD

TOMB RAIDER

F1 RACING CHAMPIONSHIP

READY 2 RUMBLE

TOY STORY 2

...enuti

SCOOBY DOO

PAG. 7

Preparatevi a vivere una nuova avventura insieme al cane investigatore più simpatico e divertente della storia e a tutti i suoi amici!

Un costante aggiornamento da tutto il mondo sui titoli più interessanti in sviluppo per il Game Boy Color.

◆ PAG. 10

CROC

LEGEND OF ZELDA: THE MYSTERIOUS ACORN

STAR OCEAN: BLUE SPHERE

TRIPLE PLAY 2001

LE MANS 24 HOURS

ARMADA F/X RACERS

Non importa quanto siate forti come videogiocatori, prima o poi capita a tutti di inchiodarsi. Ma niente paura! Da oggi non avrete più di questi problemi. Grazie alla nostra sezione Spaccacodici sarete sempre aggiornati con tutti gli ultimi codici, password, trucchi e strategie dei migliori titoli per il Game Boy Color. Se non doveste riuscire a trovare quello che cercate, scriveteci e noi soddisferemo le vostre richieste il più rapidamente possibile.

◆ PAG. 42

GBC-MAIL

Se volete contattare i vostri nuovi amici di Game Boy Color Mania non dovete fare altro che mandare una lettera a questo indirizzo:

Game Boy Color Mania c/o Play Press Publishing Lungotevere dei Mellini, 44 00193 Roma.

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SUL MONDO DEL GAME BOY!

LA TOP TEN DI GAME BOY COLOR MANIA

1 POKÉMON ROSSO e BLU – Nintendo
2 RAYMAN – Ubi Soft
3 TARZAN – Activision
4 RUGRATS: TIME TRAVELERS – THQ
5 ZELDA: LINK'S AWAKENING – Nintendo
6 GAME AND WATCH GALLERY 3 – Nintendo
7 ODDWORLD ADVENTURES 2 – GT Interactive
8 WAVE RACE – Nintendo
9 REVELATIONS: THE DEMON SLAYER – Atlus
10 SMALL SOLDIERS – THQ

32 BIT DI PURA POTENZA

La Nintendo ha ufficialmente annunciato la data di lancio del Game Boy Advance, che avverrà il 1° novembre in America. Le anticipazioni sembrano essere sempre più realistiche e fondate e secondo alcune voci di corridoio la sua potenza dovrebbe essere veramente incredibile. Il cuore del Game Boy Advance sarà un potente processore RISC sviluppato dalla casa inglese ARM Ltd. Questa potentissima CPU dovrebbe essere in grado di raggiungere le prestazioni di una PlayStation o di un Sega Saturn. Si è saputo che la ARM sta sviluppando un chip conosciuto come ARM 10 THUMB, uno strabiliante processore a 300 MHz. Secondo la casa di produzione inglese, il loro nuovo dispositivo dovrebbe essere stato concepito per la prossima generazione di videogiochi portatili. Il portavoce della ARM ha inoltre aggiunto che questo livello di complessità è essenziale per applicazioni che permetteranno di sfruttare le più sofisticate interfacce a 2 e 3 dimensioni. Il costo è un altro aspetto molto importante e, a quanto pare, la Nintendo sembra essere decisa a distribuire il Game Boy Advance con un prezzo di non più di 100 dollari (200 mila lire).
Non ci sono dettagli disponibili per quanto riguarda la quantità di potenza del motore 3D, ma sembra che gli sviluppatori puntino su un sistema simile a uno SNES dotato di due chip FX che furono usati a quel tempo per creare giochi come *StarFox*. Se queste voci dovessero essere vere, il Game Boy Advance sarà una via di mezzo tra la PlayStation e il Super Nintendo con una grafica tridimensionale. Comunque sia, sembra proprio che potremo giocare a *Pokémon* in 3D entro il prossimo Natale! Questo sì che è un qualcosa per il quale vale la pena aspettare...

BEN FATTO, GAME BOY!

Visto che l'uscita di quella che potrebbe essere la console portatile definitiva è alle porte, abbiamo pensato di celebrare il nuovo "lieto evento" di casa Nintendo. Per questo motivo abbiamo deciso di dare un'occhiata a come si è comportata la nostra mini-console preferita da quando è nata...

1989

Il capostipite di una dinastia, il primo sistema portatile a utilizzare delle cartucce intercambiabili. In dieci anni ha venduto oltre 70 milioni di pezzi e un colossale numero di giochi. Il suo successo fu immediato grazie anche a titoli come *Tetris* e *Zelda: Link's Awakening* e ancora oggi molti estimatori continuano a preferire questa versione a quelle più moderne.

1997

Look più moderno, dimensioni più compatte e un maggior numero di colori disponibili. Queste furono le caratteristiche di questa nuova versione del GB che per prime balzarono all'occhio. Ma fortunatamente i miglioramenti non furono solo estetici. La versione Pocket poteva contare su uno schermo

SCOOBY DOOBY DOO!

Che fine ha fatto Scooby Doo? Beh, sembra proprio che il cane investigatore più famoso e simpatico della storia e i suoi tre amici stiano per arrivare sul Game Boy grazie alla THQ. Il primo titolo di Scooby dovrebbe uscire entro il prossimo autunno e dal momento che l'accordo tra THQ e Warner durerà almeno quattro anni, potremo aspettarci molti altri titoli. Per il momento non siamo riusciti a sapere niente di preciso riguardo alla trama del gioco, ma sembra proprio che Scooby Doo e il suo allegro gruppo di amici investigheranno su alcune strane voci riguardanti una vecchia miniera d'oro o una casa infestata dai fantasmi. I nostri simpatici amici dovranno anche dividersi per riuscire a raccogliere tutti gli indizi che gli permetteranno di catturare il terribile fantasma con una particolarissima trappola. Molto probabilmente, quando tutto sarà finito dovranno smascherarlo per scoprire che il vero colpevole non è altri che il solito custode che l'avrebbe fatta franca se non fosse stato per quei mocciosi impiccioni...

GAMEWATCH

È arrivato il momento di dare un'occhiata alle prossime uscite dei titoli più interessanti dei prossimi mesi! Per rendervi la vita più semplice, abbiamo pensato di dividere le uscite per mese e distributore. In questo modo, se dovesse esserci qualche ritardo, sapreste con chi prendervela...

C.T.O.	ROLAND GARROS 2000	MAGGIO
	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	TBA
	OBI WAN	TBA
	GIFT	TBA
HALIFAX	ISS MILLENIUM	MAGGIO
	BATTLETANX	MAGGIO
	DRAGON DANCE	MAGGIO
	POCKET RACING	MAGGIO
	CASPER	MAGGIO
	X-MEN	AGOSTO
	NBA SHOWTIME	TBA
	NFL BLITZ 2000	TBA
UBI SOFT	F1 RACING CHAMPIONSHIP	MAGGIO

nettamente più nitido e su una maggiore durata delle batterie rispetto alla versione precedente.

1998

Sorpresa... Molti di voi non hanno mai sentito parlare di questo GB. Francamente non si capiscono i motivi che spinsero gli importatori a non distribuire questa versione retroilluminata del GB in Occidente. Nonostante le nuove caratteristiche, infatti, il GB Light aveva l'invidiabile durata di 12 ore di gioco.

1999

La rivoluzione, l'ultima versione del GB ha rappresentato un punto di svolta nella storia di questa console portatile. Lo schermo del GBC è in grado di visualizzare fino a 56 colori in contemporanea e le batterie hanno una durata superiore alle 20 ore. Questa nuova versione permette di utilizzare tutti i giochi del GB precedenti e di avere una qualità sonora nettamente superiore a qualsiasi altra console portatile.

PIACERE DI CONOSCERCI!

Possiamo dire di aver messo insieme la migliore squadra di esperti del Game Boy che si sia mai vista al mondo (che modestia)! Questi loschi individui sono stati scelti per la loro esperienza e per la loro infinita conoscenza dell'universo Game Boy. Beh, di certo non per la loro bellezza, guardate che tipi:

CATACLISMA

Attività da spiaggia preferita: Andare a caccia di Pokémon con la sua fida canna da pesca Speciale.
Pokémon amato: Charmander
Pokémon odiato: Muk

LO SPACCONE

Attività da spiaggia preferita: Trascorrere ore e ore a organizzare tornei del gioco di Carte di *Pokémon*.
Pokémon amato: Squirtle
Pokémon odiato: Grimer

DUKE

Attività da spiaggia preferita: Saltare da un ombrellone all'altro cercando qualcuno da sfidare a *Pokémon Blu*.
Pokémon amato: Balbasaur
Pokémon odiato: Tentacruel

ITO

Attività da spiaggia preferita: Andare avanti e indietro alla ricerca di qualche Pokémon d'acqua...
Pokémon amato: Psyduck
Pokémon odiato: Zubat

CAPITAN FINDUS

Attività da spiaggia preferita: Passare giornate intere a rosolarsi ben bene insieme a qualche bistecca sotto il sole cocente...
Pokémon amato: Snorlax
Pokémon odiato: Gasly

TANYA

Attività da spiaggia preferita: Riuscire a costruire dei castelli di sabbia prima che tutti gli altri li demoliscano.
Pokémon amato: Pikachu
Pokémon odiato: Spearow

BIRILLO

Attività da spiaggia preferita: Andare in piscina con gli amici per sguazzare dalla mattina alla sera...
Pokémon amato: Jigglypuff
Pokémon odiato: Exeggcute

VOTA IL TUO POKÉMON PREFERITO!

Non siamo riusciti a evitarlo! La Pokémon mania ha contagiato anche noi... Per questo motivo abbiamo pensato di creare insieme a tutti voi una classifica dei mostriciattoli tascabili più simpatici della serie! Già dallo scorso numero le cose sono cambiate un bel po'. Continuate a mandarci le vostre classifiche, così tutti potranno conoscere i divertentissimi Pokémon!

1. PIKACHU

2. PSYDUCK

3. CHARMANDER

4. BULBASAUR

5. EEVEE

6. MEOWTH

7. CUBONE

8. HITMONCHAN

9. SLOWPOKE

10. VULPIX

LA FINE DI UN INCUBO

Abbiamo appena saputo che la versione tascabile della più bella avventura horror della Capcom non verrà mai distribuita. Qualche mese fa, la Capcom aveva annunciato l'importantissimo evento della conversione di *Resident Evil* per la nostra mini-console preferita e tutti noi eravamo letteralmente impazziti! Purtroppo quell'ambiziosissimo progetto è stato cancellato proprio dalla Capcom. Secondo la dichiarazione di un portavoce della casa di sviluppo giapponese, "*Resident Evil* per Game Boy Color non sarebbe stato in

grado di ricreare le sensazioni tipiche della versione per PlayStation". Altre fonti (non ufficiali) dicono che la Divisione giapponese della Capcom non era affatto soddisfatta del suo prodotto e per questo motivo è stata presa la decisione di cancellare la distribuzione di *Resident Evil* per Game Boy Color. È stato veramente un brutto colpo per tutti noi e siamo certi che non farà piacere neppure a voi, ma nonostante tutto continuiamo a tenere le orecchie bene aperte. D'altra parte, sappiamo tutti che gli zombi non muoiono tanto facilmente...

POKÉMON 2000

Peter Main (Vice Direttore delle vendite della Nintendo of America) ha annunciato in una conferenza stampa diffusa in diretta su Internet quelli che saranno i futuri progetti della Nintendo nel corso del 2000, in particolare sul fenomeno degli ormai mitici Pokémon. Dopo aver parlato brevemente del nuovo Game Boy Advance, Main ha deciso di rendere omaggio al grande contributo che è stato dato dai Pokémon all'impennata delle vendite della nostra console preferita. Sempre durante la stessa conferenza, ha rivelato che la Nintendo avrebbe in mente di sviluppare altri quattro giochi dedicati ai simpatici mostriciattoli tascabili della Nintendo. Il primo sarà *Pokémon: Trading Card Game*, che sarà basato sul divertentissimo gioco di carte collezionabili che è già in vendita da qualche tempo. Subito dopo (più o meno entro l'estate) sarà la volta di un puzzle-game chiamato *Pokémon Attack*. Infine (a settembre) gli allevatori di Pokémon americani potranno finalmente mettere le mani su *Pokémon Gold & Silver*, che dovrebbe arrivare poco dopo anche da noi. Oltre a essere i veri seguiti di *Pokémon Rosso & Blu*, ce li potremo godere totalmente a colori! Main ha inoltre insistito sul fatto che la Nintendo non produrrà una vasta serie di prodotti su Pokémon uno uguale all'altro, ma una quantità limitata di titoli contraddistinti da una grandissima qualità (proprio come è successo fino a oggi).

INFO!

Chi lo ha fatto?	Nintendo
Quando esce?	Disponibile
Di che si tratta?	Gioco di carte

POKÉMON CARD

Uscito in Giappone, Pokémon Trading Card Game è una divertentissima simulazione del gioco di carte di Pokémon! Andiamo a vedere di cosa si tratta...

Tra tutti i giochi dedicati ai simpaticissimi mostriciattoli della Nintendo, *Pokémon Trading Card Game* è sicuramente il più particolare! Per ora è stato distribuito soltanto in Giappone (ecco perché le scritte sulle foto sono in giapponese), ma sembra essere un gioco veramente divertente e altrettanto coinvolgente. Il nuovo titolo per Game Boy Color dedicato ai mostriciattoli tascabili della Nintendo è un bel po' diverso dagli altri giochi che abbiamo visto finora. È infatti la versione elettronica del fantastico gioco di carte collezionabili che da qualche tempo si è iniziato a vedere in tutti i negozi di giocattoli.

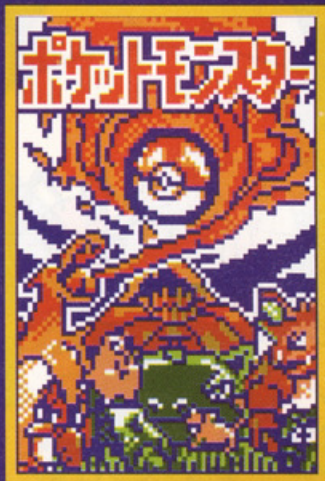
I personaggi classici ci sono sempre: il Professor Oak, Ash e tutti i selvaggi e meravigliosi Pokémon, ma non ci sarà bisogno di viaggiare e combattere con tutti gli altri allenatori. Questa volta sarà sufficiente stare seduti nella casa del Professore e affrontare gli avversari che vi sfideranno con il loro mazzo di carte.

CE L'HO, MI MANCA...

Da quello che abbiamo potuto capire (provare un gioco in giapponese è infatti una vera sfida), inizierete inserendo il vostro nome per poi ritrovarvi sulla mappa dove potrete selezionare la zona da visitare.

Quando avrete raggiunto la prima città, incontrerete il Dottore e sedendovi al tavolo insieme a lui e ad Ash inizierete la vostra nuova "avventura". Ogni giocatore avrà a disposizione un certo numero di carte di Pokémon e lo scopo principale del gioco sarà quello di migliorare il vostro mazzo scambiando le carte con tutti i giocatori che incontrerete. Cercando di capire quali sono le carte che ha a disposizione il vostro avversario e sperando di pescare le vostre carte migliori vivrete una emozionantissima avventura passando da un incontro all'altro. Fino a oggi non siamo riusciti a ottenere informazioni riguardanti una possibile versione europea di *Pokémon Trading Card Game*, ma molto presto uscirà quella americana. Questo significa che se non riuscirete ad aspettare che il gioco venga distribuito ufficialmente in Italia, potrete comunque procurarvene una copia d'importazione. Questo è tutto ciò che siamo riusciti a capire fino a questo momento, ma non appena riusciremo a scoprire qualcosa di più potrete saperlo continuando a leggere Game Boy Color Mania.

COLLEZIONATELE TUTTE!

Ecco alcune delle carte che potrete trovare giocando con *Pokémon Trading Card Game*. Capite cosa c'è scritto sopra? No? Beh... neanche noi!

SCOPRIAMO LE CARTE!

IL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI DI POKÉMON

Finalmente siete riusciti a finire *Pokémon Rosso* e *Pokémon Blu* e avete anche collezionato tutti i 150 mostriciattoli tascabili. Proprio adesso che state cercando nuove sfide e *Pokémon Yellow*, *Gold* o *Silver* non sono ancora usciti, la Wizards of the Coast ha deciso di importare in Italia il gioco di carte che ha fatto letteralmente impazzire tutti i ragazzini americani e giapponesi. Non preoccupatevi se non potrete usare il vostro Game Boy per sfidare i vostri amici, il Gioco di Carte Collezionabili di Pokémon è così coinvolgente che non riuscirete a rendervi conto della differenza! Il gioco offre le stesse emozioni e il divertimento che hanno sempre contraddistinto le battaglie di Pokémon. Non dovrete limitarvi a collezionare le carte, ma dovrete essere anche abbastanza astuti se vorrete creare un mazzo veramente potente. Pensate che il fenomeno del gioco di carte è così diffuso che è stata creata un'associazione di Pokémon che premia i partecipanti ai tornei con spille da allenatori e offre addirittura la possibilità di battersi con altri giocatori di tutti i paesi. Speriamo che questa organizzazione possa nascere anche da noi! Siete pronti alla sfida? Bene, allora correte a procurarvi uno dei set base e dateci dentro! Anche se siete degli esperti giocatori, vi consigliamo di dare un'occhiata alle strategie e ai consigli di Ash, l'attuale Maestro di Pokémon. Anche voi potete diventare dei veri campioni!

LE CARTE

Impariamo a conoscerle

Per giocare avrete innanzitutto bisogno di costruire un mazzo di almeno 60 carte. Se ancora non le avete comperate, potrete scegliere se comprare dei mazzi base (con i quali iniziare a giocare da subito) o collezionarle comprando le bustine (ognuna delle quali contiene 11 carte). Se non avete mai provato un gioco di carte di questo tipo, vi consigliamo di acquistare dei mazzi pre-costruiti per iniziare a giocare da subito e imparare le regole partita dopo partita. Comunque decidiate di cominciare la vostra collezione, troverete tre diversi tipi di carte: Pokémon, Allenatore ed Energia.

PUNTI VITA

Qui troverete indicato il totale dei punti ferita che può subire il vostro Pokémon prima di essere messo fuori combattimento.

ATTACCHI

Perché il vostro Pokémon possa attaccare, dovrete utilizzare un numero di carte Energia pari e dello stesso tipo di quelle indicate vicino alla descrizione del colpo.

DEBOLEZZE

Alcuni Pokémon possono subire dei danni maggiori se attaccati da altri mostriciattoli che appartengono a un particolare tipo di elemento. Se il vostro Pokémon fosse attaccato da questo tipo di nemico, potrebbe ricevere il doppio dei danni.

CARTA POKÉMON

Questo è il tipo di carte che rappresenta il Pokémon che controllerete in battaglia.

CARTE ALLENATORE

Hanno molti effetti diversi che vi aiuteranno durante la partita.

COSTO DELLA RITIRATA

Rappresenta il numero di carte Energia necessario per spostare il Pokémon che state utilizzando nel combattimento dalla posizione Attiva a quella "In Panchina".

RESISTENZA

Pur avendo delle debolezze, i Pokémon sono anche in grado di resistere a particolari tipi di avversari. Se doveste essere attaccati da questo tipo di Pokémon, dovreste sottrarre 30 punti al danno totale inferto dal suo colpo.

CARTE ENERGIA

Tutti i Pokémon sono suddivisi in sei tipi: Erba, Fuoco, Acqua, Fulmine, Psichico e Combattimento. I vostri Pokémon dovranno essere caricati di un tipo specifico di Energia prima di poter lanciare un attacco. Molti mazzi contengono solo uno o due tipi diversi di carte Energia.

COME GIOCARE: UNA GUIDA PER I PRINCIPIANTI

1. Entrambi i giocatori iniziano il gioco pescando dal proprio mazzo sette carte da tenere in mano e sei da utilizzare come premi. Queste sei carte rimarranno coperte e tutte le volte che un Pokémon del vostro avversario verrà sconfitto, potrete aggiungere una delle carte "Premio" alla vostra mano. Quando sarete riusciti a raccogliere tutte le carte Premio, avrete vinto la partita.

2. Iniziate il vostro turno pescando una carta dal mazzo. A questo punto, potrete fare una delle seguenti azioni:

- Giocare un Pokémon: Avrete a disposizione un massimo di sei Pokémon in ogni partita, ma potrete attivarne solo uno alla volta. Tutti gli altri dovranno aspettare il loro turno stando in panchina (potete pensare a loro come se stessero nelle loro Pokéball). Gli scontri avverranno soltanto tra i Pokémon attivi. Quando metterete in gioco un Pokémon spostandolo sulla panchina, potrete potenziare i suoi attacchi o usarlo per sostituire il Pokémon attivo in caso di sconfitta o semplicemente per farlo recuperare.
- Far Evolvere un Pokémon: Se tra le carte che avete in mano è presente l'evoluzione di uno dei Pokémon che avete già calato, avrete la possibilità di giocarla per farlo evolvere. Potrete comunque utilizzare tante carte Evoluzione quante ne avete in mano, ma non potrete far evolvere un Pokémon che avete appena calato.
- Utilizzare una Carta Energia: Potrete potenziare ogni vostro Pokémon usando una carta Energia ciascuno per ogni turno. Le carte Energia permettono ai Pokémon di utilizzare i loro attacchi.
- Ritirata: Durante il vostro turno potrete decidere di spostare in panchina il vostro Pokémon attivo eliminando un numero di carte Energia pari al suo costo di ritirata (lo troverete scritto nell'angolo in basso a destra della carta).
- Giocare una Carta Addestratore: Durante il vostro turno potrete giocare tutte le carte Addestratore che volete.

3. Alla fine del vostro turno dovrete attaccare con il Pokémon che avete attivato usando uno degli attacchi dei quali dispone. Su ogni carta troverete la quantità di punti danno che corrispondono all'attacco. Se il Pokémon attaccato è più debole rispetto all'elemento di quello che attacca dovrete duplicare il numero di punti ferita, mentre se è resistente dovrete sottrarre 30 punti all'attacco.

4. A questo punto dovrete annotare i danni che sono stati subiti dai Pokémon. Quando un Pokémon subisce dei danni pari ai suoi punti ferita, andrà al tappeto e bisognerà cambiarlo. Ricordate che ogni volta che metterete fuori combattimento un Pokémon del vostro avversario, dovrete raccogliere una delle vostre carte Premio.

STRATEGIE AVANZATE

COSTRUIRE IL MAZZO

Giocare con mazzi pre-costruiti è divertente, ma se volete vincere dovete imparare ad assemblare mazzi che funzionino alla perfezione.

ENERGIA

Una delle prime decisioni che dovrete prendere riguarderà il tipo di Pokémon che volete usare.

- I mazzi più semplici utilizzano un solo tipo di Energia. Giocare con un solo colore è il modo migliore per evitare di pescare il tipo sbagliato di Energia, ma sarete costretti a controllare Pokémon che usino solo quell'Energia. In questo modo rischierete di avere un numero limitato di Abilità, Debolezze e Resistenze.
- La maggior parte dei mazzi (compresi quelli pre-costruiti) includono due colori. Potrete anche metterne di più, ma rischiereste di fare confusione. Se la vostra strategia dovesse fallire, vi trovereste fra le mani delle carte che non potreste usare. I principianti dovrebbero usare mazzi monocolore, mentre quelli più esperti farebbero bene a sceglierne due.
- Scegliete i colori in base ai Pokémon che volete usare.

IL COSTO DELL'ENERGIA

Fate attenzione a quanta Energia usano gli attacchi dei vostri Pokémon. È molto importante che calcoliate bene il rapporto tra le carte Energia e la quantità di quella richiesta dagli attacchi dei vostri Pokémon. Assicuratevi che almeno la metà dei Pokémon utilizzi solo uno o due tipi di Energia. Se avete troppi Pokémon che impiegano un grosso quantitativo di Energia, potreste dover aspettare troppo tempo prima di pescare un numero sufficiente di carte Energia, dando così un notevole vantaggio al vostro avversario.

ATTACCHI INCOLORE

Se utilizzate un mazzo con due o più tipi diversi di Energia, vi consigliamo di includere un buon numero di Pokémon incolore. Quando avrete bisogno di un particolare tipo di Energia, potreste rischiare di rimanere bloccati se doveste pescare quella sbagliata. Per questo motivo, utilizzando Pokémon che hanno degli attacchi incolore, potrete utilizzare qualsiasi tipo di carta Energia abbiate nella vostra mano.

IMPARATE A EQUILIBRARE IL MAZZO

Un altro aspetto importante della costruzione del mazzo sta nel riuscire a scegliere la giusta combinazione di Pokémon in maniera tale da ottenere un buon rapporto tra debolezze e resistenze. Solo in questo modo potrete riuscire a combattere senza troppi problemi con un maggior numero di giocatori.

SCEGLIETE IL MOMENTO GIUSTO PER LE EVOLUZIONI

Avere una carta Evoluzione è sempre una grande tentazione, ma cercate comunque di non sprecarle. Le evoluzioni bloccano attacchi come Confusione, Paralisi, Veleno e Sonno e proprio per questo motivo devono essere considerate sempre come il vostro asso nella manica. Tenete sempre un Pokémon in Panchina e caricatelo con l'Energia di cui avrà bisogno quando si sarà evoluto. Quando sarà tutto pronto, giocate la carta Evoluzione e fatelo combattere!

NON RIMANETE INTRAPPOLATI

Cercate sempre di non utilizzare dei Pokémon con un costo di Ritirata troppo alto, a meno che non abbiate una carta di Sostituzione. Un avversario con la carta Raffica di Vento potrebbe costringere il vostro Pokémon a uscire dalla panchina e a diventare Attivo e le cose potrebbero mettersi male se la vostra creatura non fosse pronta a combattere.

TUTTI I SEGRETI DEI POKÉMON

SCEGLIERE UN POKÉMON

Di sicuro vi piacerebbe inserire nel vostro mazzo tutti i vostri Pokémon preferiti, ma probabilmente non otterreste un ottimo risultato. La cosa migliore da fare, quando si inizia la creazione di un mazzo, è quella di cercare di inserire dei Pokémon che possano rendervi il più potenti possibile.

POKÉMON BASE ED EVOLUTI

Trovare il giusto equilibrio tra i Pokémon evoluti e quelli base può essere molto difficile. Se avete troppi Pokémon base non avrete buoni lottatori contro gli avversari più forti, ma avendo troppe evoluzioni, rischierete di rimanere fermi aspettando il giusto Pokémon base.

COSTO DI RITIRATA

Sappiamo bene che vorreste tenere in campo i vostri Pokémon fino alla fine, ma un Allenatore esperto sa quando ritirare un combattente ferito. Cercate sempre di includere nel vostro mazzo dei Pokémon con un costo di Ritirata di 1 o 0.

CARTE ALLENATORE

Le carte Allenatore sono una delle componenti più importanti di una buona strategia di gioco. Capiterà spesso che grazie a una di queste carte, riuscirete a capovolgere l'andamento della partita. Decidete subito quali di queste carte usare. Man mano che acquisirete esperienza, imparerete anche quante carte Allenatore inserire, a seconda del vostro stile di gioco. Per i principianti consigliamo di usarne 8.

CARTE "COSTOSE"

Esiste un tipo di carte che per essere usato vi costringerà a scartare le altre in vostro possesso. Queste carte sono forti (è vero), ma scartare potrebbe non essere sempre la mossa giusta. I principianti dovrebbero tenerne il minor numero possibile nel mazzo, in quanto potrebbe essere difficile riuscire a equilibrare il mazzo in un secondo momento.

CINQUE ASSI NELLA MANICA

Quando siete con le spalle al muro, queste carte potrebbero essere la vostra unica via di salvezza, viste le loro caratteristiche.

BILL

Noi adoriamo Bill! Dovreste averne almeno due nel vostro mazzo. L'unico "effetto collaterale" è che a volte vi costringerà a scorrere molto più velocemente il vostro mazzo e se non doveste riuscire a calcolare bene il numero di carte che andrete a scartare potreste anche compromettere l'esito della partita. Questa carta Allenatore vi permetterà infatti di pescarne due tutte le volte che la giocherete.

VENTATA

Dopo aver malmenato un Pokémon avversario per cinque o sei turni, vederlo ritirarsi in Panchina potrebbe essere veramente frustrante. Una Raffica di Vento usata al momento giusto può costringerlo a tornare, permettendovi di finirlo senza grossi problemi.

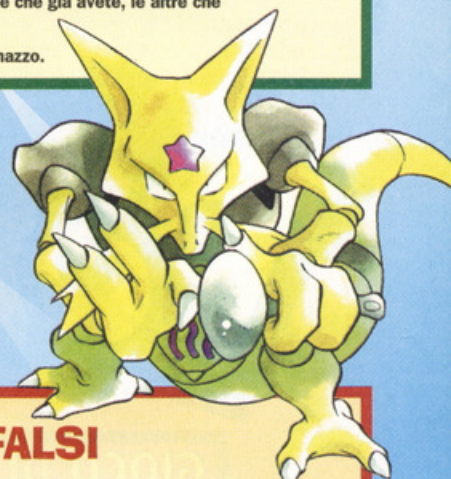
SCAMBIO

Far tornare Attivo un Pokémon con la carta Sostituzione, senza doverlo ritirare, potrebbe essere una mossa vincente! Non solo non dovrete pagare il costo della Ritirata, ma potrete anche salvare un Pokémon ferito o vittima di un attacco di Sonno, Paralisi o Confusione.

SUPER POZIONE MAGICA

Questa carta è l'ideale per curare i vostri Pokémon più grandi, ma richiede una grande quantità di Energia. Se includete una o più Super Pozioni, ricordatevi sempre di aggiungere qualche carta Energia in più. Carte come Recupera Energia possono aiutarvi a evitare di rimanerne senza quando ne avrete più bisogno.

PROF. OAK

Questa è veramente una carta indispensabile. Utilizzando la carta del Prof. Oak avrete la possibilità di pescare una nuova mano completa (7 carte) dal vostro mazzo. Anche se dovrete scartare quelle che già avete, le altre che pescherete non ve ne faranno pentire.
Includete almeno un Prof. Oak in ogni mazzo.

IMITAZIONI & FALSI

A causa della popolarità del gioco di carte di Pokémon e della voglia dei giocatori di "Acchiapparli Tutti", alcuni loschi individui hanno cominciato a falsificare le carte. Dovete sempre fare attenzione alle carte false. La Nintendo e la Wizards of the Coast stanno facendo del loro meglio per evitare che queste imitazioni arrivino ai giocatori. D'altra parte, anche voi potete fare qualcosa per proteggervi.

- Cercate sempre di resistere alla tentazione di comprare carte potenti da gente che non conoscete.
- Il modo migliore per individuare un'imitazione è confrontarla con una vera. Date un'occhiata alle scritte piccole alla base della carta. Linee così sottili sono difficili da copiare. Fate molta attenzione al testo. Se le parole non sono chiare e le linee non sono precise e nette, state sicuri che si tratta di un falso.
- Guardate bene i colori. Trovare le stesse tonalità delle carte vere è praticamente impossibile. Molti falsi sembreranno sbiaditi o troppo carichi di colore.

Acchiappali tutti!™

Pokémon è un Gioco di Carte Collezionabili.
Colleziona, scambia e gioca con i tuoi Pokémon preferiti!

La colonna sonora originale del film
con M2M, Britney Spears, Vitamin C,
Christina Aguilera e tanti altri.

Pokémon™*

Sta per uscire il nuovo episodio delle fantastiche avventure del prode Link per Game Boy Color. Nonostante ne avessimo già parlato nel numero 2 di Game Boy Color Mania, abbiamo deciso di tornare a parlare di questo importantissimo evento per tutti i possessori della mini-console della grande N. Sin dalla prima uscita delle avventure del giovane Link e compagni, tutti i titoli della saga di Zelda sono stati dei successi clamorosi e oltre al nuovo gioco per N64 (*Majoras Mask*), la Nintendo distribuirà presto un nuovo capitolo della serie per Game Boy Color. Secondo le dichiarazioni di importanti figure della Nintendo, sembra anche che questa bellissima saga sia destinata a proseguire per molto altro tempo ancora. *Legend of Zelda: The Mysterious Acorn* è il secondo episodio della saga che appare sulla nostra console portatile preferita! Questa volta, la principessa Zelda e la "Triforce of Power" sono stati rapiti dal perfido Ganon e toccherà ancora una volta al prode Link porre rimedio a questa terribile situazione. Sfortunatamente però, sembra proprio che il malefico stregone abbia diviso il magico oggetto in otto parti e le abbia fatte spargere in otto posti diversi di Hyrule. Come se tutto questo non fosse già abbastanza, lo scettro che era custodito nel castello di Hyrule è andato a finire in un'altra dimensione e le stagioni sono state completamente stravolte. Per riuscire a salvare la bella principessa e recuperare lo scettro magico, il nostro eroe dovrà viaggiare da una dimensione all'altra facendosi aiutare dagli amici che incontrerà durante i suoi viaggi. Per raggiungere alcuni obiettivi, Link dovrà infatti ricorrere all'aiuto degli spiriti che risiedono nell'albero del mistero e dei buffi abitanti della tribù di Uura che vivono nell'altra dimensione. Rispetto all'anteprima che avevamo potuto vedere l'altra volta, lo sviluppo del gioco sembrerebbe aver raggiunto le fasi finali e vi assicuriamo che quando uscirà, *LoZ: Mysterious Acorn* sarà un successone senza precedenti. Questo è parzialmente garantito anche dal fatto che lo sviluppo di questo nuovo capitolo della serie è stato affidato alla Capcom, che non sembra aver cambiato l'inconfondibile atmosfera che ha reso insuperabile il meraviglioso GDR della Nintendo. Il sistema di gioco sarà molto simile a quello di *Link's Awakening*, ma troverete anche delle interessanti novità. La data di uscita del gioco continua a non essere confermata, ma *Legend of Zelda: The Mysterious Acorn* dovrebbe uscire entro la fine di quest'anno. Speriamo che la prossima volta che parleremo di questo bellissimo titolo possa essere per una dettagliatissima recensione. Nel frattempo, continuate a seguire la vostra rivista preferita, perché non appena riusciremo a sapere qualcosa non mancheremo di farvela sapere al più presto.

Da Chi?	Quando?
Nintendo	2000

LEGEND OF ZELDA: THE MYSTERIOUS ACORN

STAR OCEAN: BLUE SPHERE

Da Chi? Enix | Quando? TBA

L'ultimo grande GDR della Enix per SNES è stato proprio lo stupendo e coinvolgente *Star Ocean*, anche se probabilmente non lo avete mai visto (non è mai stato infatti importato ufficialmente in Italia).

Il suo seguito però (uscito per PlayStation) è stato un vero e proprio campione d'incassi. Un nuovissimo episodio è in preparazione per la nostra mini-console preferita. Nonostante non sia stata ancora ufficializzata una data di uscita, la nuova fantastica avventura sviluppata per il nostro

Game Boy Color dovrebbe uscire in Giappone entro la fine di quest'anno. La trama della versione portatile di *Star Ocean* sarà completamente

inedita e vedrà Claude Kenny e Rena Lanford alle prese con una nuova avventura ambientata due anni dopo le vicende del capitolo

precedente. I nostri due eroi torneranno in questo nuovo emozionante episodio accompagnati dalla bellezza di 12 personaggi che hanno reso grande questa serie. Molti di voi ricorderanno Chaisato, Dias e Leon che vi hanno accompagnato durante i vostri viaggi in *Star Ocean: Second Story* e a quanto pare, questa volta potrebbero anche decidere di unirsi al vostro gruppo. I ragazzi della Enix hanno deciso di mantenere il sistema di combattimento adottato nella versione per PlayStation, dando vita a delle battaglie in "semi-tempo reale" tra gruppi di tre personaggi.
Viste le vendite del titolo per la PlayStation, è abbastanza lecito

sperare che il nuovo episodio di *Star Ocean* arrivi anche da noi. Puntando molto sul ritorno di un cast di personaggi ottimamente caratterizzati, una grafica di prima qualità e una grandissima giocabilità, *Star Ocean: Blue Sphere* sarà uno dei titoli più attesi di quest'anno. Se vi è piaciuto il capitolo precedente della saga, non potrete fare a meno di aspettare con ansia questo nuovo episodio.

CROC

Da Chi? THQ | Quando? Giugno

La Fox Interactive ha finalmente iniziato a muovere i primi passi nello sviluppo di titoli per il Game Boy Color. Entro la prossima estate, la simpaticissima mascotte di questa casa di produzione farà capolino in una versione portatile di *Croc*. Sembra proprio che i ragazzi della Argonaut si occuperanno dello sviluppo della versione per Game Boy Color.
Proprio come nelle versioni per PlayStation e PC, il simpatico Croc dovrà cercare di salvare ancora una volta i suoi amici Gobbos che sono stati catturati dal perfido Barone Dante. La differenza principale che ci sarà tra la versione portatile e quella per le console casalinghe è che i possessori di Game Boy si troveranno ad affrontare un platform a scorrimento orizzontale. Questo potrebbe essere un problema, vista la quantità di titoli dello stesso genere che stanno uscendo in questo periodo, ma non sarebbe mai stato possibile mantenere lo stesso motore di gioco. Le versioni per PlayStation e PC erano infatti delle avventure 3D e sappiamo benissimo che il Game Boy non è in grado di gestire questo tipo di grafica.
Il nuovo episodio della serie di *Croc* vi trasporterà attraverso quattro mondi diversi, divisi in 35 livelli.

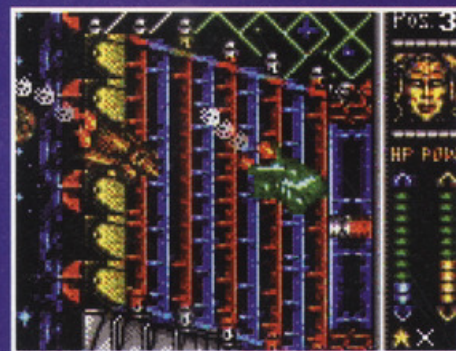
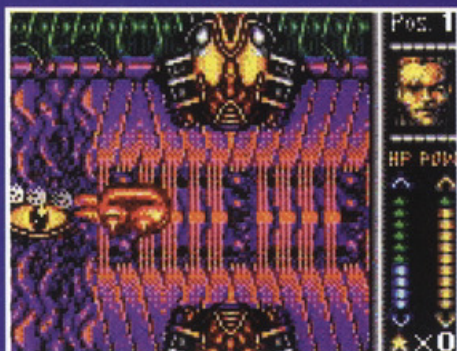
Durante questa nuova fantastica avventura vi troverete a viaggiare tra foreste, deserti, lande ricoperte da ghiacci eterni per poi raggiungere il Castello del terribile Barone. Oltre a saltare da una parte all'altra dello schermo, vi troverete anche a dover risolvere diversi enigmi e come se non bastasse, verrete anche teletrasportati in un incredibile mondo segreto conosciuto come l'Isola di Cristallo. Il vostro scopo principale sarà quello di liberare tutti i poveri Gobbos che sono stati imprigionati collezionando tutti i Cristalli e gli elementi che vi permetteranno di risolvere tutti i rompicapi che incontrerete. Per portare a termine la vostra nuova missione, potrete sfruttare le tantissime abilità delle quali dispone il simpatico coccodrillo della Fox. Potrete

correre, saltare, arrampicarvi e sferrare potenti attacchi con la coda. In alcuni livelli vi troverete addirittura ad affrontare delle ripidissime montagne usando uno snowboard e risalirle con delle seggiovie, ma non solo. Vi troverete infatti anche a cavalcare un tappeto volante o a dover nuotare in acque infestate dagli squali. Se sarete abbastanza bravi, potrete anche accedere ad alcuni mini giochi nascosti come il *Catching Game*, il *Tile Shuffle Game* e lo *Sheep Game*.
Nonostante *Croc* sembri essere un ottimo inizio, la Fox non dovrebbe produrre altri titoli per Game Boy Color (almeno non per il momento). Tutto quello che possiamo sperare è che un potenziale campione d'incassi come Croc possa dare il via alla conversione di tanti altri fantastici titoli per la nostra mini-console preferita.

ARMADA F/X RACERS

Da Chi? ● Metro 3D | **Quando?** ● Giugno

Dopo essere riuscito a raggiungere le prime posizioni nelle classifiche di vendita dei titoli per il Sega Dreamcast, *Armada* (sviluppato dalla Metro 3D) sta per arrivare sul piccolo schermo del Game Boy Color. Invece di una semplice conversione del divertentissimo titolo per la console Sega basato su spettacolari battaglie spaziali, la versione per Game Boy sarà un gioco di corse futuristiche.

Nonostante questo cambiamento però, *Armada F/X Racers* vi porterà a gareggiare su insidiosissimi circuiti ambientati nello stesso mondo del titolo originale. Anche se completamente riprogettato, il nuovo titolo della Metro 3D seguirà la trama del divertentissimo sparatutto al quale è ispirato. Potrete comandare sei diverse razze aliene: i Terrans (gli ex-Earthling), gli Eldred, i Nomad, i Drakken, gli Scarab e i Vorgan.

TEST DRIVE LE MANS

L'uscita di *Test Drive Le Mans* è prevista per la fine di questo mese e a quanto pare non vi troverete di fronte al solito gioco di corse a scorrimento verticale. Grazie all'inserimento di condizioni di tempo variabili, pit-stop e di tutte le vetture che hanno reso grande questa famosissima competizione, *Test Drive Le Mans* potrebbe essere il primo passo verso un ipotetico *Gran Turismo* per Game Boy Color. Il nuovo gioco di corse della Infogrames vi metterà a disposizione la bellezza di 21 tracciati diversi, tra i quali troverete anche il famoso "24 Ore" di Le Mans. Questo non significa affatto che dovrete giocare per un'intera giornata, ma se siete dei veri maniaci potrete sempre decidere di sfidare la sorte correndo realmente per tutte e 24 le ore. In questa particolarissima modalità di gioco dovrete controllare costantemente le condizioni della vostra macchina. Per i meno fissati ci saranno comunque le modalità Arcade e Championship, ognuna delle quali vi metterà a disposizione 10 circuiti che potrete affrontare sia di giorno che di notte e con qualsiasi condizione meteorologica. La Infogrames ha deciso di affidare lo sviluppo del suo nuovo titolo per Game Boy al suo Team di sviluppo interno. Sembrano essere infatti intenzionati a dare vita a un gioco veramente indimenticabile, ma questo potremo saperlo solo quando riusciremo a vedere una versione giocabile del loro lavoro. Fino ad allora aspetteremo con ansia la possibilità di proporvi una recensione accurata come sempre...

Per affrontare ogni singolo circuito dovrete riuscire a imparare tutti i diversi stili di guida possibili. Almeno all'inizio, dovrete quindi scegliere bene a quali gare volete partecipare. Gareggiando sui vari percorsi alieni vi troverete ad affrontare degli avversari sempre più agguerriti e molto violenti. Gli alieni contro i quali gareggerete non dimostreranno pietà in alcun caso e ricorreranno a tutti i trucchi più sporchi pur di intralciare il

vostro cammino. Arriveranno addirittura a spararvi contro con qualsiasi tipo di arma pur di distruggere la vostra navicella. Se come noi avete voglia di saperne di più o non vedete l'ora di provare questo nuovo titolo di corse, continuate a leggere la vostra rivista preferita perché sentirete sicuramente riparlare di *Armada F/X Racers*.

TRIPLE PLAY 2001

Da Chi?	Quando?
THQ	Giugno

Una nuova stagione di Baseball si sta avvicinando e la THQ ha finalmente deciso di lanciare l'unico titolo dedicato a questo bellissimo sport che sia mai stato annunciato per Game Boy Color. A quanto pare, la THQ ha deciso di continuare a collaborare con la Electronic Arts per produrre serie sportive per la mitica console portatile della Nintendo e *Triple Play 2001* è il loro prossimo titolo.
La THQ avrebbe assoldato dei rinforzi dalla Handheld Games per sviluppare la conversione di *Triple Play 2001* per la nostra mini-console preferita. La grafica (completamente tridimensionale) della versione originale per PlayStation e PC sarà molto diversa, ma sembra proprio che la prima simulazione di Baseball per Game Boy sarà un gioco molto divertente. I personaggi sono simili a quelli visti nella versione per Sega Saturn uscita qualche anno fa e avrete a disposizione tutte le 32 squadre ufficiali della Major League americana. Ci saranno inoltre diverse squadre All Stars che vi metteranno a disposizione tutti i più grandi campioni della storia di questo sport. Pensate che i ragazzi della THQ hanno addirittura ricostruito ognuno dei 30 stadi ufficiali nei quali viene giocato il campionato americano di Baseball. Come tutte le migliori simulazioni dello sport nazionale americano, anche *Triple Play 2001* per Game Boy Color vi metterà a

disposizione due diverse visuali. Potrete infatti scegliere tra quella da dietro al battitore (per avere una visione migliore della base) e una a scorrimento che vi aiuterà a seguire meglio la traiettoria della palla. *Triple Play 2001* avrà una grafica molto curata sia all'interno che all'esterno dello stadio e le animazioni dei giocatori ci hanno veramente lasciato a bocca aperta. Potrete addirittura distinguere i vari stili di gioco tipici dei vari atleti. *Triple Play 2001* dovrebbe arrivare nei negozi a giugno (poco dopo l'inizio della stagione vera e propria). Essendo l'unica simulazione di Baseball per Game Boy presente sul mercato, siamo sicuri che il nuovo titolo della THQ riuscirà a catturare l'attenzione della maggior parte dei possessori della piccola console della Nintendo.

LARA CROFT E IL GAME BOY MALEDETTO!

LA BELLA ARCHEOLOGA DELLA EIDOS STA ARRIVANDO!

Tutti i possessori della mitica console portatile della Nintendo possono iniziare a gioire! La mitica Lara Croft ha finalmente deciso di trasportare anche noi nelle sue incredibili avventure...

All'inizio non l'avrebbe detto nessuno, ma dopo l'uscita del primo *Tomb Raider*, Lara Croft è diventata subito uno dei personaggi simbolo per l'universo dei videogiochi! Una cosa è certa, i ragazzi della Core Design e della Eidos Interactive erano certi che la loro bella archeologa tutta curve avrebbe riscosso un buon successo, anche se non avrebbero mai pensato che sarebbe diventata una vera e propria icona. Nel 1996 il primo capitolo della serie di *Tomb Raider* fece letteralmente impazzire i possessori di Sega Saturn, PlayStation e PC. Fu infatti in grado di catturare l'attenzione di moltissimi giocatori grazie a un sistema di gioco innovativo, a degli enigmi veramente interessanti e soprattutto alla sua protagonista, Lara Croft. Ora la Eidos ha deciso di rendere felici anche tutti i possessori di Game Boy Color...

TOMB RAIDER
new game
load game
options

Cosa? *Tomb Raider* sul Game Boy? Sembra impossibile, ma questa è proprio la schermata dei titoli!

LA DOTTORESSA CROFT, SUPPONGO...

Le trame dei titoli dedicati alle avventure della bellissima archeologa sono facilmente riconducibili a un classico dei videogiochi come *Prince of Persia* (disponibile anche per GBC) e alla mitica trilogia di *Indiana Jones*. Unica erede della ricchissima famiglia dei Croft, Lara decide di seguire le orme dei genitori prematuramente scomparsi, lanciandosi in una vita di avventure e rischiando la morte in ogni momento. Dall'età di sedici anni Lara esplora antiche tombe e si fa strada nella pericolosa giungla del Sud America. Vero e proprio modello di vita per le giovani ragazze amanti dell'azione, Lara ha dimostrato di essere anche una donna, grazie a un aspetto veramente mozzafiato. Dalla sua prima apparizione, Lara è stata protagonista di quattro fantastici episodi della saga di *Tomb Raider*, ha dato lo spunto per la creazione di un fumetto e pubblicizzato bevande... Era ovvio immaginare che, prima o poi, le avventure della bella archeologa della Eidos sarebbero diventate un film. Sembra infatti che sia in lavorazione la prima versione cinematografica di un videogioco che è ormai un vero e proprio culto!

Il modello bidimensionale di Lara è uno dei più grandi mai apparsi sullo schermo del Game Boy Color!

LA PERFETTA COMPAGNA D'AVVENTURA!

La notizia veramente sensazionale è che Lara sta per arrivare sul piccolo schermo del mitico Game Boy Color per trasportarci in un'avventura completamente nuova. Qui in redazione non stiamo più nella pelle! Secondo la nuova storia sulla quale è basato il titolo per Game Boy, Lara starebbe investigando sulla Pietra dei Sogni, un antico manufatto Azteco che sembrerebbe essere dotato di incredibili poteri. Dopo essere riuscita a raggiungere il cuore delle intricatissime foreste sudamericane, Lara commette il

Non vediamo proprio l'ora di poter provare la versione per Game Boy Color di *Tomb Raider*, sembra veramente stupenda!

Nessun *Tomb Raider* sarebbe completo senza qualche "simpatica" trappola mortale!

Salta, si arrampica, dondola sulle liane... È in grado di fare veramente tutto!

Pesantemente influenzato da *Prince of Persia*, *Tomb Raider* potrebbe quasi sembrarne il gemello.

C'ERA UNA VOLTA...

Andiamo a dare uno sguardo alla storia della bella archeologa e ai giochi che l'hanno vista protagonista...

TOMB RAIDER

Nel primo capitolo di *Tomb Raider*, Lara era impegnata alla ricerca del manufatto chiamato Scion. Per ritrovarlo si è fatta strada in dieci aree, incluse tombe e labirinti veramente intricati immersi in scenari Aztechi ed Egiziani.

TOMB RAIDER 2

La seconda grande avventura di Lara la porta in Oriente, sulla Muraglia Cinese. In questo caso, l'archeologa tutte curve della Core doveva recuperare il Pugnale di Xian.

TOMB RAIDER 3

Una delle più difficili missioni di Lara è stata quella di ritrovare i quattro artefatti mistici trafugati da una banda di esploratori che viaggiavano sulla nave di Darwin nel 19° secolo. Nonostante le possibilità di riuscita fossero veramente poche, Lara riesce ancora una volta nel suo scopo!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

La quarta spedizione è un vero e proprio omaggio al primo episodio, con un gradito ritorno di enigmi e trappole strizza-cervelli. Questa volta Lara si è trovata faccia a faccia con il suo passato e futuro nell'inquietante Valle dei Re.

grave errore di abbassare la guardia quando riesce a trovare la mistica Pietra dei Sogni. Proprio quando sembrava essere tutto finito e stava per metterla dentro il suo zainetto, una luce accecante la stordisce e Lara cade in terra priva di sensi. Le hanno sparato o era semplicemente un bengala? Beh, qualunque cosa sia successa, è così che inizia la nuova incredibile avventura della bellissima archeologa inglese. Dopo aver raccolto tutte le sue cose, Lara si ritrova in un posto completamente diverso da dove aveva rinvenuto l'antico manufatto. Solo una cosa sembra essere certa, la bella eroina sarà ancora una volta la protagonista di un'avventura al limite tra sogno e realtà!

LA TECNOLOGIA È LA CHIAVE...

Da un punto di vista puramente tecnologico, bisogna ammettere che la Core Design sta veramente spingendo al limite le capacità della piccola console della Nintendo. L'esempio che più risalta e dà credito a questa teoria è che il modello bidimensionale di Lara è uno dei più grandi che si siano mai visti sul piccolo schermo del Game Boy Color. La cosa incredibile è che, nonostante le dimensioni, Lara si muove con una fluidità veramente incredibile. Pensate che i ragazzi della Core hanno creato la bellezza di 2.000 fotogrammi di animazioni diverse per la bella protagonista del loro nuovo titolo. La nostra nuova beniamina potrà quindi saltare, arrampicarsi e nuotare proprio come nelle versioni per PlayStation e PC! Se date un'occhiata a queste immagini, potrete constatare da soli la qualità di *Tomb Raider* per Game Boy Color e la somiglianza con il suo fantastico predecessore, *Prince of Persia*. Oltre all'aspetto grafico però, gli sviluppatori della casa inglese hanno inserito anche un numero incredibile di enigmi da risolvere. Dovrete quindi azionare leve per aprire porte, spostare rocce per accedere a nuove aree e tante altre cose veramente incredibili. Noi non riusciamo proprio più ad aspettare e stiamo contando i giorni che ci separano dall'uscita del mitico *Tomb Raider*, che dovrebbe arrivare nella tarda primavera...

UNA VERA ATLETA!

La Core Design ha davvero portato al limite estremo le potenzialità del Game Boy Color. Solo Lara conta la bellezza di 2.000 fotogrammi d'animazioni, molti di più di qualsiasi altro personaggio che sia mai apparso sul piccolo schermo della nostra mini-console preferita. Se non ci credete, date un'occhiata a queste sequenze di Lara in azione!

1

2

3

Tutti i nuovi giochi per Game Boy Color recensiti e votati per voi!

ALLA SCOPERTA DELLE ICONE

Per permettervi di prendere confidenza più in fretta con i nuovi giochi in uscita per il Game Boy Color, abbiamo deciso di inserire nelle nostre recensioni un mucchio di schede veloci.

Questo box vi fornirà le informazioni generali come lo sviluppatore, la data di distribuzione e il genere del gioco.

Trucco rapido!

Fate molta attenzione a quali oggetti raccogliete! Se avete un'arma potente cercate di non raccoglierne una piu' debole per errore!

Per farvi iniziare il gioco con il piede giusto abbiamo deciso di darvi qualche prezioso consiglio suggerito dai nostri più grandi esperti.

Le recensioni che trovate in questa rivista sono sicuramente dettagliatissime e vi permetteranno di scoprire tutto quello che c'è da sapere sugli ultimi giochi usciti per il Game Boy Color. Comunque, abbiamo deciso di inserire anche un'opinione più personale in maniera tale da offrire diversi punti di vista.

Questo è il potenziometro di Game Boy Color Mania dove ogni gioco verrà giudicato in base a grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Infine, a ogni titolo verrà assegnato un voto su una scala da 1 a 10 e tutti i giochi che ottengono una votazione superiore al nove saranno premiati con il titolo CHE BOMBA!

TUTTI I VOTI DEI GIOCHI USCITI PER GAME BOY!

Ormai è sicuro che i soldi non crescono sugli alberi. Visto che spesso capita di comprare dei giochi che vengono puntualmente scartati dopo la prima partita, abbiamo deciso di darvi qualche consiglio su come investire le vostre paghette. Per questo motivo, ecco qui tutta per voi una super classifica dei migliori giochi finora usciti per la vostra console portatile preferita.

● Bianco e Nero ● Colori

Colori	Bianco e Nero	Titolo	Genere	Sviluppo	Voto
●		720°	Azione	Nintendo	4
●	●	A Bug's Life	Platform	THQ	6
●	●	All Star Tennis	Sport	Ubi Soft	8,5
	●	Castlevania Legends	Platform	Konami	8
●	●	Centipede	Sparatutto	Take 2	7
●	●	Conker's Pocket Tales	Avventura	Nintendo	9
●	●	Cool Hand	Gioco di Carte	Take 2	8,5
	●	Donkey Kong Land	Platform	Nintendo	8,5
●	●	Dropzone	Sparatutto	Acclaim	8
●		Duke Nukem	Platform	GT Interactive	9
	●	Final Fantasy Adventure	GDR	Sunsoft	8,5
	●	Final Fantasy Legend	GDR	Sunsoft	7,5
	●	Final Fantasy Legend II	GDR	Sunsoft	8,5
	●	Final Fantasy Legend III	GDR	Sunsoft	9
●	●	Frogger	Azione	Take 2	8
●	●	Game & Watch 2	Azione	Nintendo	9
●	●	Gex: Enter the Gecko	Platform	Interplay	9
●	●	Maia the Bee	Platform	Acclaim	9
●	●	Harvest Moon	GDR	Nintendo	9
●	●	Hexite	Puzzle	Ubi Soft	8,5
●	●	Hollywood Pinball	Flipper	Take 2	6
	●	International Superstar Soccer	Sport	Konami	8,5
●	●	Klustar	Puzzle	Infogrames	5,5
●	●	Looney Tunes	Platform	Sunsoft	8,5
●	●	Lucky Luke	Platform	Infogrames	8
●	●	Men in Black	Sparatutto	Interplay	8
	●	Micro Machines	Corse	Codemasters	9
	●	Monopoly	Gioco da Tavola	Konami	9
	●	Montezuma's Return	Platform	Take 2	7,5
●	●	Mortal Kombat 4	Picchiaduro	Midway	5
●		Oddworld Adventures 2	Platform	GT Interactive	9,5
●	●	Pokémon Pinball	Flipper	Nintendo	8
●	●	Pokémon Red/Blue	GDR	Nintendo	9
●	●	Quest for Camelot	GDR	Titus	8
●	●	Rampage World Tour	Azione	Midway	5,5
●		RC Pro-Am	Corse	Nintendo	9,5
●	●	Reservoir Rat	Platform	Take 2	8
	●	Return of the Jedi	Platform	LucasArts	7
●	●	Rugrats: The Movie	Platform	THQ	8,5
●	●	Shadowgate Classic	GDR	Kemco	4,5
●	●	Spy Vs Spy	Azione	Kemco	7,5
	●	Super Mario Bros Deluxe	Platform	Nintendo	9,5
●		Tarzan	Platform	Activision	9
●		Tetris DX	Puzzle	Nintendo	9,5
●		The Smurfs Nightmare	Platform	Infogrames	7,5
●		Top Gear Rally	Corse	Nintendo	5,5
●	●	Turok 2	Platform	Acclaim	4
●		V-Rally Championship Edition	Corse	Infogrames	9
●	●	Wario Land II	Platform	Nintendo	9
	●	Wave Race	Corse	Nintendo	6,5
	●	World Cup '98	Sport	EA Sports	8
●	●	Zelda: Link's Awakening	Avventura	Nintendo	9,5

INFO!
Chi lo ha fatto? Ubi Studios
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Corse

Trucco rapido!
Se vorrete raggiungere subito la testa della gara premete l'acceleratore quando vedete accendersi la terza luce rossa.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

UNA NUOVA POLE POSITION PER LA UBI SOFT!

Recensione di Duke

È finalmente arrivato il fantastico titolo della Ubi Soft che potrebbe essere considerato come il gioco di corse definitivo per la nostra mini-console preferita. La cosa che sembra quasi incredibile è che *F1 Racing Championship* è stato interamente sviluppato dal gruppo italiano degli Ubi Studios. Abbiamo finalmente ricevuto la versione definitiva del gioco e vi assicuriamo che questa simulazione di Formula 1 è veramente incredibile. Il livello di realismo raggiunto con questo gioco non si è mai visto in un gioco sviluppato per la mini-console della grande N e vi assicuriamo che non ha proprio niente da invidiare a quello per le console a 32 e 64 bit. La grafica e la giocabilità di questa piccola meraviglia ci hanno letteralmente lasciati a bocca aperta. Pensate che i ragazzi degli Ubi Studios sono riusciti a riprodurre ogni più piccolo particolare dei circuiti reali, inclusi dei dettagliatissimi fondali. Invece di un solo sfondo che si muove orizzontalmente, questa volta sono state disegnate ben nove ambientazioni diverse per ogni circuito, che si muovono con estrema precisione e fluidità. Un altro vero e proprio tocco di classe è dato senza dubbio dalla fantastica sequenza introduttiva. È un capolavoro! Pensate che (a eccezione della grafica tridimensionale) è praticamente identica a quella della versione per PlayStation. La grafica non è comunque l'unico aspetto al quale i ragazzi degli Ubi Studios hanno prestato la massima attenzione. Anche la giocabilità di *F1 Racing Championship* è veramente straordinaria e anche in questo caso siamo rimasti semplicemente senza parole. Disponendo della licenza ufficiale della FIA (Federazione Internazionale Automobilismo), *F1 Racing Championship* vi permetterà di gareggiare utilizzando o sfidando tutti i 22 piloti che hanno realmente gareggiato nella scorsa edizione del Mondiale di Formula 1. L'innovazione più interessante per un gioco di corse sviluppato per il Game Boy Color è sicuramente la possibilità di cambiare le inquadrature. Potrete infatti decidere se gareggiare vedendo il vostro bolide dall'esterno o se vivere in prima persona ogni istante della competizione. Come se tutto questo non bastasse, avrete anche la possibilità di personalizzare ogni minimo particolare della vostra monoposto e le modifiche che apporterete avranno un reale effetto sul suo comportamento in pista. I ragazzi degli Ubi Studios hanno comunque deciso di non limitarsi a questo, riuscendo a inserire in un gioco già completo due

che BOMBA!

Il livello di realismo del quale è capace il titolo di corse della Ubi Soft è veramente alto! Se non farete attenzione, rischierete di andare in testa coda a ogni curva...

La possibilità di cambiare dalla visuale esterna a quella in soggettiva è sicuramente una della caratteristiche più interessanti di *F1 Racing Championship*.

IN GIRO PER IL MONDO...

AUSTRALIA

INGHILTERRA

FRANCIA

ITALIA

SPAGNA

MONACO

CANADA

Tutti i circuiti che sono stati inclusi nella bellissima simulazione di Formula 1 della Ubi Soft sono stati curati sin nei minimi dettagli. Se non ci credete, date un'occhiata a queste immagini.

modalità veramente interessanti. Potrete infatti scegliere se giocare nella modalità Simulazione o in quella Arcade a seconda del livello di realismo che vorrete dalle competizioni che affronterete. A questo proposito, la modalità Simulazione riuscirà sicuramente a soddisfare anche le esigenze dei giocatori più pignoli. I danni subiti dalla vostra macchina pregiudicheranno realisticamente le sue prestazioni. Un'altra caratteristica veramente molto interessante e divertente è l'interazione con i Box. Tutte le volte che effettuerete un Pit Stop per le riparazioni, vedrete apparire un'animazione del box e dovrete premere un tasto il più velocemente possibile per cercare di tornare in pista senza perdere troppi secondi preziosi. Non c'è che dire, anche questa volta la Ubi Soft è riuscita a centrare il bersaglio e siamo certi del fatto che tutti gli appassionati delle spettacolari gare ad alta velocità della Formula 1 non potranno fare a meno di giocare con questo bellissimo gioco!

Seconda Opinione!

VELOCITÀ CHE PASSIONE!

Sono rimasto semplicemente senza parole! F1 Racing Championship è veramente un gioco sensazionale. Non ho mai visto un gioco di corse così realistico girare sulla mitica console portatile della Nintendo. Nonostante non sia un vero appassionato di Formula 1, il nuovo titolo della Ubi Soft mi ha catturato sin dal primo momento e non sono più riuscito a staccarmi dal mio Game Boy. Se vi piacciono le gare ad alta velocità, allora non dovrete perdervi F1 Racing Championship per nessuna ragione al mondo.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

che BOMBA!

fetecchia accettabile grandioso mitico

GRAFICA
Semplicemente straordinaria!

SONORO
Molto carine le musichette di sottofondo e gli effetti...

GIOCABILITÀ
Le due modalità di gioco lo rendono adatto a tutti!

LONGEVITÀ
Non vi stancherete facilmente di giocarci.

Voto finale

10

IL MIGLIOR GIOCO DI CORSE CHE SI SIA MAI VISTO SULLO SCHERMO DEL GAME BOY COLOR!

INFO!

Chi lo ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform

Recensione di Ito

I più bel film d'animazione di tutti i tempi è finalmente arrivato al suo secondo episodio e come è successo per il suo predecessore, anche *Toy Story 2* è diventato un gioco veramente divertente! Molti dei titoli più interessanti tra quelli usciti recentemente per il Game Boy Color (come *Rayman*, *Tarzan*, *A Bug's Life* o *Rugrats: The Movie*) sono dei Platform e il nuovo titolo della THQ non fa eccezione. Potremmo iniziare a pensare che la Nintendo abbia deciso che tutti i protagonisti dei giochi più belli per la sua mini-console non debbano fare altro che saltellare da una parte all'altra dello schermo. Nonostante questo però, il nuovo capitolo delle avventure di Buzz, Woody e compagni è un titolo veramente interessante!

QUALCUNO HA VISTO WOODY?

La grafica è sempre molto chiara e coloratissima e i livelli sono stati creati con moltissima cura, sia nell'aspetto che nella struttura. Dovrete scoprire un numero incredibile di segreti e avrete a disposizione tanti di quei bonus (l'uno diverso dall'altro) che non vi sarà affatto facile staccarvi dal vostro Game Boy. Seguendo la trama del film, prenderete il controllo di Buzz Lightyear e dovrete aiutarlo nella sua missione di recupero, che lo porterà ad avere a che fare con il mondo esterno. Il vostro compito è abbastanza semplice, dovrete salvare Woody che è stato rapito da un

Essendo un prode Ranger dello spazio, Buzz ha a disposizione un sacco di armi, come questi potentissimi razzi!

I BONUS DI BUZZ

Oltre a dover salvare il povero Woody dalle grinfie del perfido collezionista, dovrete cercare di raccogliere tutte le monete che troverete nei vari livelli del gioco. Quando le avrete collezionate tutte, Buzz potrà finalmente utilizzare l'ascensore che gli permetterà di raggiungere il quadro Bonus "Al's Toy Barn".

Trucco rapido!
Non appena incontrerete Prospector, iniziate a muovervi lentamente. Per evitare di essere uccisi da questo terribile avversario, non dovrete fare altro che abbassarvi e colpirlo quante più volte potete cercando sempre di evitare i suoi attacchi. Quando lo vedrete scappare, correte il più velocemente possibile verso la porta...

Seconda Opinione!

BIZZY BUZZY BUZZ!

Toy Story 2 è un gioco un po' vecchio stile, con otto livelli pieni zeppi di monete. Collezionatele tutte e avrete un biglietto bonus per accedere a quadri segreti. Ci sono anche degli spunti abbastanza divertenti, come la corsa in un percorso di macchine giocattolo o la possibilità di volare, ma alcune monete sono veramente difficili da raggiungere. Con il nuovo titolo della THQ avrete sicuramente un buon modo per passare il tempo...

collezionista senza scrupoli prima che venga venduto al miglior offerente. In alcuni momenti però, il gioco sembra abbandonare un po' quella che è la storia originale del film, tanto che Rex, Slinky e i simpatici Alieni cercheranno di fare di tutto per fermarvi. Sembra proprio che Buzz abbia passato gli ultimi due anni a farsi dei nemici anche tra gli amici!

SEI STATO SCELTO!

Nei panni del simpaticissimo Ranger Spaziale Buzz Lightyear, avrete una grandissima libertà di movimento, anche se all'inizio dovrete passare un po' di tempo per prendere la mano con i comandi. La cosa più strana è che sia i salti che la corsa sono gestiti con un solo tasto! Tenendo infatti premuto il tasto A, Buzz correrà, mentre colpendolo rapidamente potrà saltare. Il problema però è che correre e saltare sono una delle cose più importanti del gioco. Dovrete quindi tenere schiacciato il pulsante, lasciarlo e premerlo di nuovo mentre andate nella direzione giusta, oppure vedrete cadere Buzz proprio nel buco che volevate evitare! All'inizio avrete comunque la sensazione che qualcosa non vada bene, ma non arrendetevi! Dopo un po' di tempo vi abituerete al sistema di controllo di *Toy Story 2*. Il nuovo titolo sviluppato dai ragazzi della THQ non sarà probabilmente il miglior platform che si sia visto in questi ultimi tempi sullo schermo della nostra mini-console preferita, ma varrà sicuramente la pena di provarlo. Ci sono molti altri stupendi titoli di questo genere, come *Mario DX*, *Warioland 2* o *Tarzan*, ma se siete degli appassionati del bellissimo film d'animazione non dovrete farvi sfuggire *Toy Story 2* per Game Boy Color!

Verso l'"infermeria dell'ospedale" e oltre! Volare è proprio divertente...

Tra un livello e l'altro vi capiterà anche di vedere alcune scene riprese dal film... beh, non esattamente...

E questo voi lo chiamereste volare? Manca decisamente di stile...

La piccola pastorella non riesce più a occuparsi delle sue pecorelle. È troppo preoccupata per il povero Woody!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
I personaggi sono fatti molto bene!

SONORO
I motivetti sono tutti molto orecchiabili.

GIOCABILITÀ
Lento all'inizio, ma poi vi divertirete molto!

LONGEVITÀ
C'è molto da fare, ma niente di particolarmente nuovo...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale

UN PLATFORM "ORIGINALE" E MOLTO DIVERTENTE

Tutti i COLORI nelle tue MANI!

INFO!

Chi lo ha fatto?	Infogrames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Azione

Trucco rapido!

Cercate di colpire qualsiasi cosa si muova e sarete ampiamente ricompensati! Più avversari riuscirete a eliminare, più bonus e armi speciali troverete.

TASMANIAN MUNCHING

Recensione di Lo Spaccone

PREPARATEVI A GIRARE COME TROTTOLE!

Gira più velocemente di una lavatrice a pieno regime e mangia più di un branco di piranha affamati... Avete proprio indovinato! Il mitico diavolo della Tasmania è finalmente arrivato sulla nostra console portatile preferita con una nuova divertentissima avventura! Il nuovo titolo della Infogrames vi farà vestire i panni di Taz facendovi correre come matti e divorare tutto quello che incontrerete sulla vostra strada. *Tasmanian Devil: Munching Madness* non si limita però a questo! Insieme all'indemoniato diavoletto della Tasmania dovrete collezionare un sacco di oggetti e in particolar modo i medaglioni d'oro che otterrete solo dopo aver eliminato i terribili nemici che incontrerete alla fine dei vari livelli. La prima volta che giocherete con la nuova avventura della Infogrames potreste non rimanerne subito impressionati, ma quando inizierete ad andare avanti nella storia, non riuscirete a staccarvi facilmente del vostro Game Boy. I personaggi sono un po' più piccoli di quelli ai quali siamo stati abituati negli ultimi tempi e il sistema di gioco è un po' troppo semplice. Per la maggior parte del tempo non dovrete fare molto di più che correre in giro all'impazzata e scontrarvi con i nemici (tutti uguali) mentre raccogliete i vari potenziamenti che troverete.

PROVARE PER CREDERE!

Provatelo comunque e il simpatico diavoletto della Tasmania riuscirà sicuramente a catturarvi. I livelli sono incredibilmente vasti e proprio quando sarete sicuri di aver visto tutto, pensate sempre che avrete ancora almeno il doppio da fare. In ogni livello riuscirete a trovare almeno 50 potenziamenti nascosti e dovrete riuscire a trovarli tutti se vorrete raggiungere quello successivo. Tutte le volte che perderete una vita, ricomincerete il quadro dall'inizio con un Taz particolarmente furioso. Oltre ai potenziamenti, dovrete anche trovare i cinque medaglioni d'oro. Per ottenere questi particolari oggetti dovrete darvi veramente tanto da fare e alcuni li prenderete soltanto sconfiggendo certi nemici di

Tutto solo su un'isoletta... non sarà per niente facile per Taz vivere di solo cocco...

Tutte le volte che inizierete un nuovo livello, potrete assistere a una breve ma divertentissima sequenza animata

DEVIL: MADNESS

fine livello. Se tutto questo non dovesse bastarvi, pensate che dovrete affrontare la bellezza di otto livelli pieni zeppi di accanitissimi nemici, prima di combattere contro Bull e Axl (i nemici storici del simpaticissimo protagonista).

Per eliminare la maggior parte dei vostri nemici potrete far girare Taz come una trottola.

ALLA RICERCA DEL CIBO!

Trovare il cibo può essere molto difficile, ma se vi fermerete per un po', Taz comincerà a saltare come un forsennato indicando il pezzo più vicino. Nonostante alcuni problemi iniziali, *Tasmanian Devil: Munching Madness* vi catturerà molto presto superando i divertentissimi livelli, sempre evitando di non essere uccisi dagli agguerritissimi nemici che incontrerete. Non tutti gli indigeni che incontrerete cercheranno di farvi fuori! Fermandovi per parlarci, potrete ottenere delle importantissime informazioni sui medaglioni e su come battere alcuni particolari nemici. Pensate che potrete addirittura incontrare il mitico Elvis nel fantastico livello di Las Vegas. Sfortunatamente, non potrete salvare il gioco in ogni momento e utilizzando il sistema di password che avete a disposizione, sarete costretti a iniziare tutte le volte il livello dal quale avete interrotto la partita. Questo non basta comunque a fermare la corsa del simpaticissimo Taz! Quando questo gioco vi avrà catturato, non riuscirete a staccare le mani dal vostro Game Boy Color e solo quando avrete finito *Tasmanian Devil: Munching Madness* vi renderete conto del fatto che Taz ha rosicchiato molto del vostro tempo!

Seconda Opinione!

TAZ SI È ARRABBIATO!

Mi dispiace, ma non sono affatto d'accordo. Tasmanian Devil: Munching Madness mi è sembrato a dir poco noioso! Le riproduzioni dei personaggi sono decisamente troppo piccole e in alcuni casi si fatica a distinguerli sullo schermo del Game Boy Color. Ci sono titoli migliori basati su dei cartoni animati. Se siete degli appassionati di questo genere di personaggi, vi consiglio di provare Obelix o Mickey's Racing Adventure e vi assicuro che vi divertirete tantissimo!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

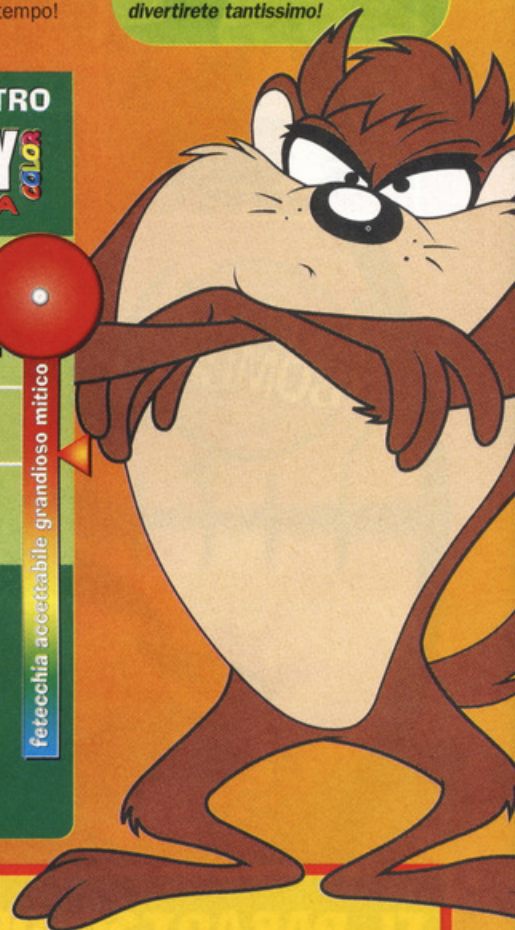
GRAFICA
Piccoli personaggi per grandi livelli...

SONORO
Non è sicuramente la musica del cartone!

GIOCABILITÀ
I comandi sono semplici e reattivi.

LONGEVITÀ
Impiegherete un bel po' di tempo per superare i livelli!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
8,5
UN BELLISSIMO CARTONE, OTTIMAMENTE CONVERTITO.

TUTTO EBBE INIZIO...

Volete sapere il perché di tutta questa follia? Beh, guardando il filmato introduttivo saprete perché il nostro amico non fa altro che divorare tutto quello che trova sulla sua strada...

Wendle Wolf e Taz vengono individuati dai cacciatori Bull e Axl.

Tonto come sempre, Axl saluta Taz per attirarlo.

Mentre Axl viene fatto a pezzi, Bull rapisce il migliore amico di Taz...

...e i due mascalzoni scappano subito verso Las Vegas.

Taz non può fare altro che saltare di rabbia... e prepararsi a divorare tutto!

INFO!
MISSION IMPOSSIBLE
Chi lo ha fatto? Infogrames
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Azione

Trucco rapido!
Se cercate un luogo in particolare come la Safe House, la riconoscerete sempre visto che è di colore grigio. Ignorate tutto il resto e continuate a cercare.

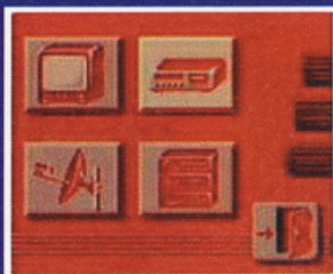
MISSION: IMPOSSIBLE

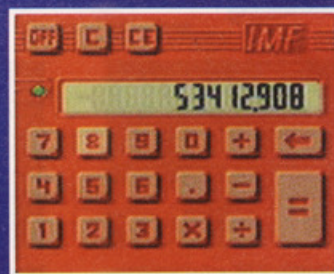
SARÀ VERAMENTE IL GIOCO D'AZIONE DEFINITIVO PER GAME BOY COLOR?

che BOMBA!

Recensione di Duke

IL PARADISO DEGLI INFRAROSSI

È più di un semplice gioco! Nella più pura tradizione dei giochi per vere spie, potrete usare questa cartuccia come calcolatrice, agenda e telecomando, ma non finisce qui! Utilizzando la porta a infrarossi del Game Boy Color potrete controllare tutti i dispositivi che sono controllati da un telecomando di casa vostra. Non è fantastico?

Cambiare i canali del televisore...

...registrare gli indirizzi e i numeri telefonici...

...o fare le addizioni con il Game Boy!

La vostra missione, che la accettiate o no, è quella di leggere questa recensione e decidere se comprare o meno questo gioco della Infogrames. Leggete attentamente, perché quando avrete finito, quest'articolo si auto-distruggerà. *Mission: Impossible* è una perfetta miscela di azione, avventura e spionaggio in stile 007 che metterà a dura prova le vostre capacità di agente segreto. Nei panni di Ethan Hunt dovrete attraversare città e case stando sempre attenti a non farvi scoprire dai nemici. A cercare di fermarvi in tutti i modi ci saranno tante altre spie, che potrete scegliere se evitare o eliminare utilizzando la vostra fidata pistola. Ricordate sempre però che saranno premiate molto di più le vostre abilità di infiltrazione piuttosto che le dimostrazioni di forza bruta.

OCCHIALI A RAGGI-X!

Per completare tutte le missioni dovrete riuscire a portare a termine dei particolari compiti che vi verranno affidati tramite la vostra trasmittente man mano che procederete nel gioco. Nel primo livello per esempio, dovrete infiltrarvi nell'Ambasciata di un paese nemico. Per riuscirci, dovrete incontrare il vostro contatto davanti alla statua, farvi strada fino all'area sicura, prendere la chiave ed entrare nell'Ambasciata sgusciando dalla porta posteriore. Dobbiamo ammettere che giocando con *Mission: Impossible* avrete la sensazione di prendere parte a una vera operazione di spionaggio, più che di gironzolare raccogliendo tutti gli oggetti che trovate. Una cosa è certa, *Mission: Impossible* metterà alla prova molto più il vostro cervello che i vostri riflessi o la vostra abilità di tiratori. Ci sono un paio di difetti, però. Uno dei principali sta proprio nella giocabilità. Ci sono infatti dei momenti in cui rischierete di essere uccisi o catturati senza che ve ne rendiate neppure conto, dovendo ricominciare la missione dall'inizio. Alla lunga, impazzirete quando un solo piccolissimo errore vi costringerà a ricominciare la missione. Superate però le prime missioni, non riuscirete più a staccarvi dal vostro Game Boy e farete di tutto per finire ogni livello.

TRAVESTIMENTI INTELLIGENTI

La grafica è decisamente buona e i livelli sono stati progettati e realizzati molto bene. Anche i personaggi sono disegnati molto bene, sono tutti grandi e animati ottimamente. *Mission: Impossible* è un titolo veramente molto valido ed è anche meglio se consideriamo tutti i fantastici bonus che sono stati inseriti nella cartuccia! Troverete una calcolatrice, un'agenda e uno spazio dove annotare le informazioni per le vostre missioni. La caratteristica veramente straordinaria è comunque la possibilità di usare il vostro Game Boy come un telecomando per cambiare canale, regolare lo stereo o qualsiasi altra cosa controllata da un dispositivo a infrarossi! Per attivare questa funzione, non dovrete fare altro che scambiare i dati tra console e telecomando attraverso le porte a infrarossi. Potrebbe sembrare una cosa inutile, ma vi assicuriamo che anche soltanto questo vale l'acquisto del gioco! Da quello che abbiamo potuto vedere, *Mission: Impossible* è veramente un gioco fantastico. La trama vi terrà letteralmente incollati al vostro Game Boy, la grafica vi stupirà e anche la colonna sonora è strepitosa. Aggiungeteci altre piccole novità e avrete un gioco che non può mancare nella vostra collezione.

Mezzogiorno di fuoco al MI Corral. Sarà meglio far parlare quelle pistole!

Sembrerebbe essere un'altra dura giornata di lavoro...

Vi capiterà molto spesso di dover utilizzare delle armi veramente devastanti, ma i combattimenti corpo a corpo sono sicuramente molto divertenti.

Non mi prenderai mai vivo, sporco piedipiatti! Beh, forse...

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Decisamente al di sopra della media...

SONORO
La colonna sonora è veramente straordinaria!

GIOCABILITÀ
Un po' difficile, ma molto divertente.

LONGEVITÀ
Non vi scollerete facilmente dal vostro Game Boy!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
9

ACCETTATE QUESTA MISSIONE!

QUESTO MESSAGGIO SI AUTODISTRUGGERÀ

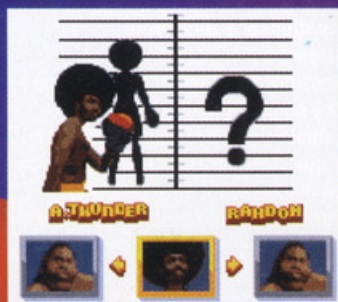
È un gioco veramente favoloso! Vi assicuro che vale la pena di comprare Mission: Impossible solo per il riadattamento della colonna sonora del film. I programmatori hanno fatto davvero un buon lavoro creando dieci missioni veramente coinvolgenti e inserendo alcune caratteristiche veramente uniche per il Game Boy Color. Non posso fare altro che consigliarvelo caldamente!

E così pensano di avere tutto sotto controllo, eh? Ora gliela faccio vedere io...

In alcuni momenti sarete praticamente sommersi da un mare di proiettili. Riuscirete a sopravvivere?

INFO!

Chi lo ha fatto?	Midway
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport

Trucco rapido!
Quando vi trovate davanti al vostro avversario, ricordatevi sempre che potete anche parare i suoi attacchi.

Potrete anche scegliere di combattere contro un avversario scelto casualmente dal Game Boy!

Dovrete sempre riuscire a muovervi molto velocemente sulle gambe!

Oh, no! Afro Thunder è al tappeto! Nessuno avrebbe mai pensato che potesse finire diversamente!

READY 2 RUMBLE BOXING

Recensione di Cataclisma

PRRREPARATEVI ALLA RRRRECENSIONE!!!

Se qualcuno fosse ancora convinto che il Game Boy sia una piccola console in bianco e nero con effetti sonori come bip-bip, allora mettetegli davanti *Ready 2 Rumble*. Ora guardate il sorrisetto di sufficienza scomparire dalla sua faccia! È impossibile negarlo, in fin dei conti il nuovo titolo della Midway per Game Boy Color non è altro che l'ennesimo picchiaduro con omoni grossi come armadi e velocissime combattenti femminili. Vi assicuriamo comunque che i ragazzi della casa americana hanno fatto un lavoro veramente ottimo per nasconderlo!

È UNA RISSA...!

Dal momento che potrebbe risultare un po' fastidiosa, avrete la possibilità di disabilitare la colonna sonora durante la partita. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco sono i commenti digitalizzati. Accendete il Game Boy per sentire il solito grido: "Let's Get Ready To Rumble!" e saprete che questo picchiaduro ha almeno un punto in più rispetto agli altri, basati su musichette ed effetti sonori decisamente noiosi.

...NELLA GIUNGLA!

Un altro notevole passo in avanti fatto da *Ready 2 Rumble* rispetto agli altri titoli del suo genere sta nella varietà dei personaggi. Oltre ai soliti

SALUA
AGE 33
HEIGHT 6'0"
WEIGHT 358
REACH 77"

SCEGLIETE IL VOSTRO PUGILE!

E nell'angolo blu...

BIG WILLY J.
Il vecchio pugile gentiluomo Big Willy Johnson ha 108 anni.

L. VALENTINE
Lulu Valentine, una signora di ferro in tutti i sensi.

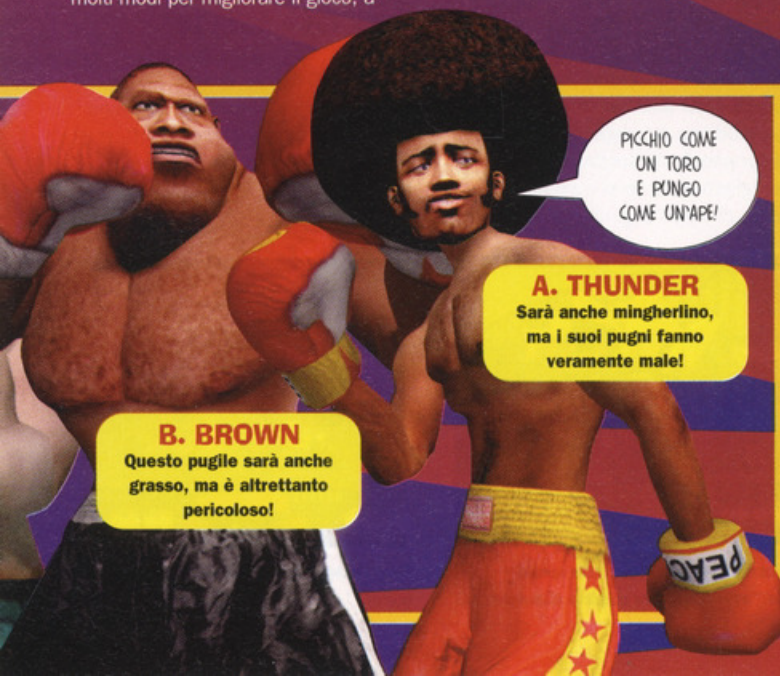
S. STRIKE
Non sottovalutate mai questa fredda macchina da combattimento.

B. KROKIMOV
Ci vuole una certa abilità per stendere questo robusto atleta russo.

SALUA
Non ci sono affatto legami con E. Honda.

Man mano che colpirete il vostro avversario, otterrete le lettere che formeranno la parola "RUMBLE". A questo punto non vi fermerà più nessuno.

Questo tizio parla troppo... è arrivato il momento di metterlo a dormire!

energumeni, questa volta avrete anche la possibilità di combattere nei panni di un pugile gentiluomo di 108 anni contro una vera e propria macchina da pugni afro-americana e vincere. Detto questo, ci sarebbero molti modi per migliorare il gioco, a partire dal sistema di controllo che lascia molto a desiderare. Se cercate un vero picchiaduro, vi consigliamo di continuare la vostra ricerca senza soffermarvi troppo sul titolo della Midway.

Seconda Opinione!

RULLIAMOLI DI CARTONI

Il miglior gioco di combattimento che si sia mai visto sul piccolo schermo del Game Boy? Non esageriamo! Mi dispiace farlo, ma devo ammettere che il tempo passato a giocare con Ready 2 Rumble è stato veramente sprecato. I personaggi sono insignificanti, il gioco è un disastro e, anche se la presentazione e gli effetti sonori sono abbastanza interessanti, non basta.
Non lo raccomando a nessuno!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Fa vergognare gli altri.

SONORO
Meglio dei soliti bip vari.

GIOCABILITÀ
Abbastanza da divertire gli appassionati.

LONGEVITÀ
Una volta finito, il fascino diminuisce.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
7,5
DI CERTO NON VI IMPEGNERÀ IL CERVELLO!

INFO!

Chi lo ha fatto?	Studio 3
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Picchiaduro

colori? SÌ!

Trucco rapido!
La cosa più importante da fare è imparare tutti i possibili modi per evitare gli attacchi dei vostri avversari.

IL RITORNO DI UN GRANDE CLASSICO!

IK+

Recensione di Tanya

I picchiaduro non sono sempre stati quegli spettacoli tridimensionali che fanno impazzire tutti i possessori delle console più potenti. Non potendo sorprendere i giocatori con effetti speciali e animazioni sensazionali, i primi titoli di questo genere dovevano offrire un livello di giocabilità altissimo. *IK+* (il più grande picchiaduro mai concepito per il vecchio Commodore 64 e ZX Spectrum) fu l'esempio più evidente di questa teoria e rimarrà per sempre nel cuore di tutti i videogiocatori. Pensate che *International Karate* fu il primo gioco sviluppato in Europa che riuscì a schizzare al primo posto delle classifiche di vendita americane e fu il responsabile della rottura di più joystick di quanti *Street Fighter* possa immaginare.

che BOMBA!

UN GRANDE CLASSICO

I giocatori abituati a *Tekken* potrebbero non sentirsi molto a loro agio con questo fantastico picchiaduro d'annata. Invece di riempire di botte l'avversario finché non va al tappeto, potete farlo con un solo rapido e preciso attacco. Come nel vero karate, otterrete uno o mezzo punto tutte le volte che colpirete il vostro avversario, a seconda del tipo di attacco che avete sferrato. Il primo combattente a totalizzare due punti vince! *IK+* rinuncia a improbabili combo e sensazionali attacchi speciali dei picchiaduro dell'ultima generazione. Il risultato potrebbe sembrare qualcosa di non adatto per questi tempi, forse un po' troppo essenziale. Nonostante questo, il titolo degli Studio 3 ha ancora le potenzialità per dare vita ad alcuni tra i combattimenti più emozionanti che vi sia capitato di affrontare con il vostro Game Boy.

I meno giovani di voi saranno sicuramente contenti di sapere che i mini giochi della versione originale sono tutti presenti. Fra un combattimento e l'altro potrete accumulare un bel po' di punti bonus aggiuntivi superando delle prove molto particolari, come quella di parare delle sfere d'acciaio con uno scudo di legno.

Ooof! Questa è l'ultima volta che mangio degli hamburger prima di iniziare un combattimento!

Prendete bene il tempo quando dovete saltare o rischierete di farvi molto, molto male!

Potrete scegliere tra la bellezza di 12 lottatori!

Se dimostrerete di essere sufficientemente bravi, potrete anche riuscire a selezionare il Sensei.

UN SACCO DI NOVITÀ!

Se pensate di rivedere una semplice copia dell'originale *International Karate +*, è giusto che sappiate subito che non è così.

I ragazzi degli Studio 3 hanno deciso di migliorare notevolmente il fantastico picchiaduro uscito ormai più di dieci anni fa.

La modifica più importante riguarda sicuramente la possibilità di scegliere tra diversi combattenti e visto che nell'originale ce n'erano solo due, questo è un notevole passo in avanti. Tutti i nuovi personaggi si ispirano a dei veri miti delle arti marziali, come Chuck Norris o Bruce Lee. Anche dopo tutti questi anni, *IK+* sta dimostrando di avere molto da insegnare ai moderni picchiaduro. Il sistema di gioco lascia subito capire che non vi sarà per niente facile riuscire a staccarvi dal vostro Game Boy.

Dovete assolutamente crederci quando vi diciamo che è uno dei giochi più divertenti che siano mai apparsi sul piccolo schermo della nostra mini-console preferita.

Se stavate cercando un vero maestro di Karate davanti al quale tutti gli altri giochi devono inchinarsi, poteté anche smettere di cercare!

All'inizio di ogni combattimento vi inchinerete davanti al Sensei. Il saggio si china come un ramo mosso dal vento, lo stupido irrispettoso si spezza come un ramoscello!

Potrete anche saltare alle spalle dell'avversario per colpirlo di sorpresa...

Questo deve fare veramente molto male!

INFO!
Chi lo ha fatto? Infogrames
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Sportivo

COMBATTERE E VIAGGIARE!

Andate in giro per il mondo, incontrate gente interessante e... riempitela di calci!

LOCATION PARIS FRANCE
FIGHTER PIERRE

Cina

India

Russia

Francia

Hawahii

Stati Uniti

RONALDO V-FOOTBALL

É UN GIOCO A... DUE TEMPI!

Recensione di Cataclisma

Se state cercando il gioco di calcio più completo e con tutti i nomi dei giocatori reali, *Ronaldo V-Football* è sicuramente quello che fa per voi! Le opzioni manageriali non sono affatto male, ma purtroppo l'azione di gioco è troppo lenta per essere apprezzata.
Il vero problema è che il nuovo titolo della Infogrames non riesce proprio a riprodurre le emozioni e la velocità tipiche di una vera partita di calcio. Calciare la palla, segnare e passare sono operazioni veramente complicate e le marcature sono ancora più difficili e monotone.
Dopo l'euforia iniziale, non riuscirete più ad accendere il vostro Game Boy e tornerete a giocare con *Tetris DX*, che è sicuramente molto più divertente.

I riflessi del portiere sono terribilmente lenti, sembra quasi che non abbia mai giocato a calcio.

IL CAMPO É PRONTO!

Questo avrebbe potuto essere un gioco di calcio veramente bello.
Ci sono un sacco di opzioni veramente interessanti, ma il tutto è sfortunatamente troppo piatto e ripetitivo. Vi consigliamo di provare *Ronaldo V-Football* solo se siete dei veri appassionati di simulazioni calcistiche.

Seconda Opinione!

UN GRADITO RITORNO

È tornato! Ooooh... quanti ricordi! I lottatori presenti nel gioco sono più grandi di quanto non fossero sul mio vecchio ZX Spectrum. Gli sfondi sono molto più definiti e riproducono alcuni tra i panorami più suggestivi del mondo. Il gioco utilizza i due pulsanti del Game Boy per rendere le mosse più facili da eseguire rispetto al vecchio joystick. Nonostante i tantissimi cambiamenti, sembra proprio che l'essenza di questo mitico picchiaduro non sia stata rovinata. Dovete provarlo a tutti i costi!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
I personaggi sono molto grandi!
SONORO
La stessa musichetta della versione originale...
GIOCABILITÀ
Potrebbe risultare un po' semplice.
LONGEVITÀ
Non vi staccherete più dal vostro Game Boy!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
9
UNO DEI MIGLIORI PICCHIADURO MAI VISTI SUL GAME BOY COLOR!

Il divertimento sale alle stelle tutte le volte che state per segnare un goal. Peccato che sparisca immediatamente.

Nonostante il gioco sia già iniziato, avrete tutto il tempo per godervi una buona tazza di tè!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Da questo punto di vista non è affatto male!
SONORO
Qualche commento dal pubblico...
GIOCABILITÀ
È tutto un po' troppo lineare.
LONGEVITÀ
Non riuscirete a giocarci a lungo.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale
6,5
SE NON FOSSE ESTREMAMENTE NOIOSO, SAREBBE UN OTTIMO GIOCO!

INFO!

Chi lo ha fatto?	Natsume
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport

Trucco rapido!

Quando giocate nella modalità Half-Pipe, cercate sempre di prendere la massima velocità, in maniera tale da poter riuscire a saltare più in alto.

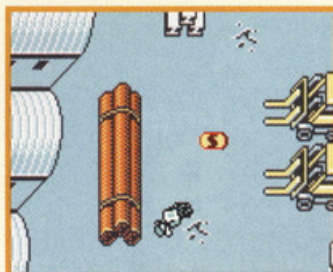
Recensione di Ito

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

FINALMENTE POTRETE SKATEARE OVUNQUE ANCHE SENZA LA VOSTRA TAVOLA!

Dopo aver fatto letteralmente impazzire tutti i possessori di N64 e PlayStation, il gioco di Skateboard più bello degli ultimi tempi è finalmente arrivato anche sulla nostra console preferita. In effetti, sembrava proprio inevitabile che la Activision decidesse di convertire il fantastico *Tony Hawk's Skateboarding* per il Game Boy Color. Invece di lasciare il compito ai ragazzi della Neversoft (i responsabili delle versioni per console casalinghe), lo sviluppo di *Tony Hawk's Skateboarding* per la piccola console della Nintendo è stato affidato al team giapponese della Natsume. Come è ovvio immaginare, le versioni a 32 e 64-bit di questa spettacolare simulazione sono molto diverse da quelle per la mini-console della grande N, principalmente per quanto riguarda l'aspetto grafico. I personaggi e le ambientazioni tridimensionali sono state sostituite con una più adeguata grafica 2D. Oltre all'aspetto però, sembrerebbero non esserci tantissime differenze con le altre versioni di *Tony Hawk's Skateboarding*. Avrete a disposizione cinque percorsi diversi e potrete eseguire un sacco di acrobazie di ogni genere. Le sessioni di Half-Pipe sono sempre inquadrate lateralmente, mentre per quanto riguarda i quadri liberi, la visuale passerà a quella dall'alto. Entrambe queste opzioni di gioco saranno comunque comprese nella modalità Tournament, ma potrete accedervi in qualsiasi momento nella modalità Practice. Per mettere alla prova le vostre doti di skaters avrete la bellezza di tre Half-Pipe e cinque percorsi liberi dove scorrazzare in lungo e in largo cercando di eseguire il maggior numero possibile di acrobazie spettacolari. La modalità Half-Pipe non è poi tanto male, anche se non dovrete fare molto altro che saltare a destra e sinistra cercando di collezionare il maggior numero possibile di punti eseguendo delle acrobazie sempre più spettacolari. Fate sempre attenzione però, nonostante possa sembrare molto più semplice delle versioni da casa, *Tony Hawk's Skateboarding* per Game Boy non vi permetterà di commettere troppi errori. Una distrazione di troppo e finirete sicuramente a gambe all'aria. Contro ogni previsione invece, la modalità con la visuale dall'alto non è proprio riuscita a entusiasmarci. Dal momento che vi troverete a muovervi in ambientazioni a scorrimento verticale, non dovrete fare altro che eseguire qualche trick quando il vostro personaggio salterà automaticamente tutte le volte che supererete una rampa. Nonostante possa essere un'idea molto interessante, i ragazzi della Natsume sono riusciti a crearsi

Nonostante manchi la grafica eccezionale delle altre versioni, le sessioni di Half-Pipe sono molto divertenti.

Quando giocherete nella modalità Tournament, dovrete fare sempre molta attenzione a non passare sulle buche o rischierete di finire a gambe all'aria.

Sia per le sessioni Half-Pipe che per quelle Free-ride, avrete a disposizione ben 5 percorsi ciascuna.

Anche in questa versione miniaturizzata del bellissimo titolo di Skateboard della Activision saprete sempre quale acrobazia siete riusciti a eseguire...

dei problemi, inserendo delle sequenze filmate che riproducono tutte le evoluzioni che eseguirete durante la partita. L'unico inconveniente è che tutte le volte che eseguirete un trick, il gioco si fermerà per mostrarvi il filmatino. I problemi più grandi però verranno fuori quando deciderete di collegare due console per sfidare un vostro amico!
In questo caso si fermeranno entrambe le console quando uno dei due giocatori si esibirà in un'acrobazia. Vi assicuriamo che, alla lunga, potrebbe essere un po' stressante.
La cosa peggiore è che quando uno dei due giocatori esegue un'acrobazia, l'altro vedrà semplicemente una schermata con su scritto "look at that!" per qualche secondo.
È un vero peccato, ma sembra proprio che il nuovo titolo della Activision per Game Boy Color non riesca in nessun modo a riprodurre le sensazioni che hanno reso grandi le altre versioni. Nonostante sia il primo gioco di Skateboard per la nostra mini-console preferita, vi consigliamo di pensarci due volte prima di correre a procurarvene una copia.

AUCH! SONO CADUTO UN'ALTRA VOLTA...

Sapevo che non mi sarei dovuto aspettare molto da Tony Hawk's Skateboarding per Game Boy Color, ma non credevo che sarebbe stato così deludente. Le versioni per le console da casa sono semplicemente sensazionali, ma quella per la nostra piccola console preferita non riesce proprio a reggere il confronto. La modalità Half-Pipe potrebbe anche essere divertente, ma la corsa è veramente noiosa e non offre mai uno stimolo abbastanza forte da continuare a giocare.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY COLOR MANIA

GRAFICA
Decisamente al di sotto della media!

SONORO
Abbastanza carino, ma niente a che vedere con l'originale...

GIOCABILITÀ
I controlli sono abbastanza reattivi e precisi.

LONGEVITÀ
Non riuscirete a giocarci per moltissimo tempo...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale

UNA MEDIOCRE CONVERSIONE DI UN GIOCO FANTASTICO!

negative

PER ORDINARE
a mezzo posta:
Casella postale 69
31023 Castelminio (TV)
Tel.: 0423 - 78 49 66
fax: 0423 - 78 49 68
e-mail: negative@negative.it

Siamo presenti su internet

WWW

Visita il nostro sito con le novità aggiornate settimanalmente: Giochi PC e Playstation, Compact Disc, Metal + Indie ed offerte merchandise riservate ai navigatori.

Novità Playstation - Giochi PC - Game Boy

Pokémon Gotta catch 'em all!

MORBIDI PORTACHIAVI SQUEEZIE ANTISTRESS

AC0357 POKEMON SQUIRTLE SQUEEZIE KEYRING L. 11.950

AC0356 POKEMON PIKACHU SQUEEZIE KEYRING L. 11.950

AC0359 POKEMON GENGAR SQUEEZIE KEYRING L. 11.950

AC0358 POKEMON JIGGLYPUFF SQUEEZIE KEYRING L. 11.950

PELOUCHE Altezza 12 cm circa

AC0360 POKEMON PIKACHU PELOUCHE L. 23.950

MINI ACTION FIGURES in PVC DA COLLEZIONE

AC0364 POKEMON SHIGGY FIGURES ACTION FIGURE L. 29.900 — Altezza tra i 3 e i 6 cm

AC0365 POKEMON GLUMANDA FIGURES ACTION FIGURE L. 29.900 — Altezza tra i 3 e i 6 cm

AC0366 POKEMON BISASAM FIGURES ACTION FIGURE L. 29.900 — Altezza tra i 3 e i 6 cm

AC0363 POKEMON PIKACHU FIGURES ACTION FIGURE L. 29.900 — Altezza tra i 3 e i 6 cm

Official Nintendo Licensed Product

AC0361 POKEMON SATOSHI & KATSUMI ACTION FIGURE L. 39.900 — Altezza tra i 12 e i 13 cm

AC0362 POKEMON TEAM ROCKET ACTION FIGURE L. 39.900 — Altezza tra i 12 e i 13 cm

Official Nintendo Licensed Product

T-SHIRT PER BAMBINI

TS2609 POKEMON CHARMANDER T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2580 POKEMON POWERFUL BUNCH KIDS T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2578 POKEMON YOU GO ASH KIDS T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2579 POKEMON CATCH 'EM BAND KIDS T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2611 POKEMON EVOLUTION T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

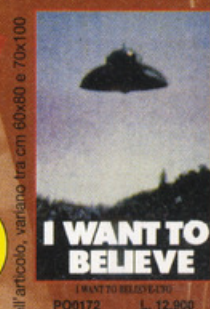
TS2608 POKEMON GOTTA CATCH'EM ALL T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2610 POKEMON GROUP VERTICAL T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

TS2607 POKEMON HAPPY PIKACHU T-SHIRT PER BAMBINI L. 27.500 XS-S-M-L

SOLO TAGLIE PER BAMBINI

Età	5-6 anni	Taglia	XS
Età	7-8 anni	Taglia	S
Età	9-10 anni	Taglia	M
Età	11-12 anni	Taglia	L

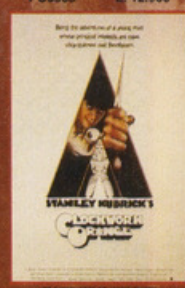
POSTER

ESTRATTO DAL CATALOGO GENERALE ILLUSTRATO

POKEMON — PO2549 L. 12.900

BLAIR WITCH PROJECT — PO2432 L. 14.900

I WANT TO BELIEVE — UFO — PO0172 L. 12.900

SOUTH PARK — ALL CHARACTERS — PO0903 L. 12.900

JENNY MC CARTHY — BIKINI — PO0634 L. 10.900

CLOCKWORK ORANGE — KUBRICK — PO0042 L. 14.900

Le dimensioni dei poster, a seconda dell'articolo, variano tra cm 60x80 e 70x100

BIONIC COMMANDO

Energia Facile Cheat Mode
Per riuscire a ottenere un numero maggiore di punti ferita (da 5 a un massimo di 8), collezionate tutte le cartucce che otterrete sconfiggendo i vari nemici. Il modo più semplice per prendere questi oggetti è di trovare le stanze delle comunicazioni con un soldato nelle vicinanze. Uccidetelo, prendete la cartuccia ed entrate nella stanza. Quando uscirete, vi ritroverete alle prese con il vostro nemico e uccidendolo di nuovo otterrete la cartuccia!
Potrete eseguire quest'operazione tutte le volte che vorrete (fino a raggiungere il massimo dei punti vita).

Promozione
A quanto pare, ci sono due modi per essere promossi, ma sembra che l'unica differenza stia nel colore dell'uniforme del vostro personaggio.

1) Quando raggiungete il 4° livello,

dirigetevi subito verso la cascata. Rimanendo sulla piattaforma più bassa avvicinatevi all'angolo dove si trova il simbolo dei pirati e utilizzate il vostro braccio meccanico per raggiungere l'altro lato del quadro. Qui troverete un centro di comunicazioni dove dovrete utilizzare il decodificatore verde. Dopo aver ascoltato la conversazione, parlate con il vostro superiore che vi dirà che avete sbloccato l'Area 16. Qui non troverete nessun nemico, ma soltanto un complicato percorso a ostacoli. Quando lo avrete superato, salirete di grado.

2) Otterrete la seconda promozione raggiungendo la stanza blu dell'Area 11 dove dovrete utilizzare il braccio bionico per dondolarvi dal lampadario. Quando vi calerete nel buco successivo, sfruttate il soffitto per raggiungere la piattaforma rossa. A questo punto, tiratevi su e continuate a dondolarvi rimanendo attaccati al soffitto. Dirigetevi a destra e salite sulla seconda piattaforma rossa. Attaccatevi alla lampada e lasciatevi cadere nel secondo buco che incontrerete. In questo modo raggiungerete la sala delle comunicazioni dove avrete bisogno del decodificatore giallo. Quando avrete finito di parlare con il vostro superiore, avrete accesso all'Area 17. Qui vi troverete ad affrontare un intricato labirinto di fognature popolate da diversi tipi di agguerritissimi nemici. Buona fortuna!

Tornate al Vostro Chopper
Per tornare al chopper che si vede nella schermata della mappa, premete contemporaneamente i tasti SELECT, A e B in un qualsiasi momento durante una partita. In questo modo avrete la possibilità di salvare il gioco e muovervi liberamente sulla mappa principale. Questo trucco si rivelerà decisamente utile quando vi troverete in situazioni particolarmente pericolose o se avrete semplicemente bisogno di selezionare un diverso oggetto.

SUPREME SNOWBOARDING

Percorso Bonus
Per sbloccare un percorso tutto nuovo, inserite la password 020971.

Nuove Discese per la Modalità Trick Attack
Per accedere alle piste 4 e 5 nella modalità Challenge non dovrete fare altro che inserire la password 290771.

GHOST 'N GOBLINS

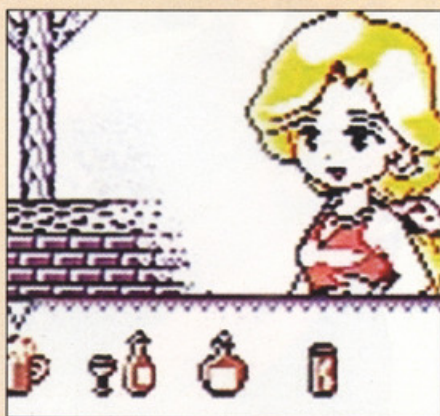
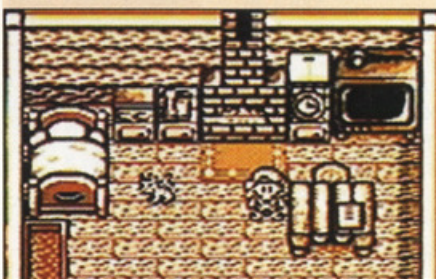
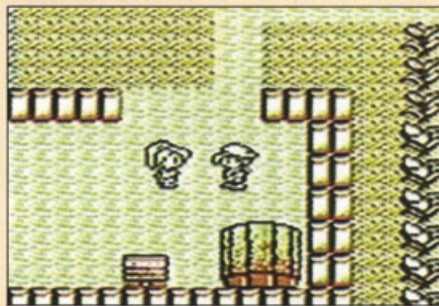
Password di Livello
Inserite le seguenti password per iniziare la partita dal livello che preferite.

QUEST 1
Livello 2: L, Cuore, K, Cuore, Cuore, Cuore, B, L
Livello 3: Q, Zero, M, Cuore, Cuore, Cuore, 1, H
Livello 4: P, S, 5, Cuore, 7, Cuore, B, 4
Livello 5: T, J, R, Cuore, 7, Cuore, 2, Cuore
Livello 6: J, J, T, Cuore, 7, Cuore, 7, L
Livello Finale: K, D, C, Cuore, H, Cuore, S, H

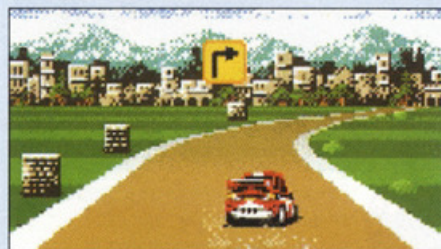
QUEST 2
Livello 1: G, N, Cuore, Cuore, K, 0, 0, H
Livello 2: G, N, 1, Cuore, 5, 0, 8, J
Livello 3: X, 4, 3, Cuore, 5, 0, M, R
Livello 4: L, S, 5, Cuore, 9, 1, 1, 4
Livello 5: D, N, 7, Cuore, 9, 3, Cuore, 7
Livello 6: X, N, 9, Cuore, 9, 3, 3, 3
Livello Finale: N, 8, C, Cuore, K, 4, 0, N

HARVEST MOON

Irrigazione Automatica
Iniziate ad annaffiare le vostre coltivazioni e quando andrete a dormire, spegnete il Game Boy non appena vedete lo schermo diventare bianco. Se sarete stati abbastanza veloci, accendendo il Game Boy vedrete subito che il vostro raccolto è stato completamente irrigato.

Mucche Pazze
Quando otterrete la vostra prima mucca, datele un nome iniziando con un simbolo a Cuore. In questo modo otterrete del latte migliore e la vostra mucca crescerà molto più rapidamente del normale.

Soldi Facili
Quando iniziate il gioco per la prima volta, dirigetevi subito verso l'armadietto all'interno del quale troverete ben 1.000 dollari. Ricordatevi però che sono i risparmi di vostro nonno...

Uova Infinite
Aspettate fino a quando una delle vostre galline deporrà un uovo direttamente nella scatola per le spedizioni. A questo punto annaffiate l'uovo che diventerà subito un blocco. Tutte le volte che lo raccoglierete, potrete venderlo come se fosse delle uova. Potrete eseguire questa operazione tutte le volte che vorrete, ottenendo così tantissimi soldi.

Ancora più Uova
Per ottenere un maggiore quantitativo di uova dovrete innanzitutto comprare una gallina. Fatto questo (durante lo stesso anno), andate nel pollaio, raccogliete l'uovo che ha deposto e lanciatelo contro il muro. A questo punto utilizzate la vostra falce per tagliare un pezzo dell'uovo dalla parete e mettetelo nella scatola per le spedizioni. Continuando a eseguire questa operazione dovreste riuscire a raggiungere un totale di 100 uova!

Vendere le Uova al Prezzo delle Galline
Per vendere le uova ottenendo gli stessi soldi che vi frutterebbe una gallina, raccogliete un uovo che è stato appena deposto da una delle vostre galline e mettetelo nell'incubatrice. Fatto questo, andate al negozio degli animali e selezionate l'opzione "Sell a Chicken", ma evidenziando l'uovo. In questo modo il negoziante vi pagherà il prezzo di una gallina per il vostro uovo!

TOP GEAR POCKET

Tutte le Macchine e i Circuiti
Per sbloccare tutte le vetture e tutte le piste di *Top Gear Pocket*, inserite la password "YQX-%ZD".

Curvare Meglio
Tutte le volte che affronterete una curva, premendo i tasti A o B riuscirete ad affrontare senza problemi anche quelle più insidiose.

Effetto Rallentatore
Per rallentare il gioco premete i tasti A, B, A, A, B, B, SELECT, SELECT, START quando vi trovate nella schermata dei titoli.

REVELATIONS: THE DEMON SLAYER

Aggiungere Baal al vostro Gruppo
L'unica occasione che avrete per riuscire a far unire Baal al vostro gruppo capiterà quando avrete finito il gioco. Iniziando una nuova partita, andate al Monte Palo e parlate con Baal per farlo unire al vostro gruppo di guerrieri.

Sconfiggere Facilmente Devil
Quando raggiungerete il Monte Palo, incontrerete una creatura chiamata Devil e dovrete sconfiggerla per salvare il ragazzino che è stato rapito. Dal momento che Devil potrebbe crearvi qualche problema, fareste meglio a seguire questo consiglio. Portate con voi un Tanki, visto che è particolarmente efficace nel reclutamento di altri mostri. A questo punto prendete qualche creatura rara tra quelle che vivono intorno al Monte Palo. Fatto questo, potrete andare ad affrontare il terribile Devil. Quando lo attaccherete, ricordatevi di non utilizzare le magie, visto che sembra essere pressoché invulnerabile alla maggior parte di esse. Per riuscire a sconfiggerlo dovrete affrontarlo con un gruppo costituito da un buon numero di mostri dotati di una difesa particolarmente efficiente.

Aggiungere Cerberus al Gruppo
Per riuscire a far unire questo personaggio alla vostra squadra dovrete innanzitutto andare alla locanda situata a Nord-Est rispetto al Tempio dell'Ipnosi (Shrine of Hypnos) che si trova sull'isola con Jalawan, Ramuh e la torre di Magan (nascosta dietro le montagne). Partendo dalla locanda, dirigetevi verso Est fino a quando vi troverete in uno spiazzo dove non ci sono alberi. Procedendo per questa via entrerete nella caverna di Cerberus dove incontrerete una creatura che somiglia molto a un leone. Avete trovato il vostro obiettivo. Se ci parlerete, verrete immediatamente attaccati e se riuscirete a sconfiggerlo si unirà anche lui al vostro gruppo.

Ottenere Dragon, Kirin e Amon
Per ottenere Dragon, Kirin e Amon, dovrete innanzitutto trovare tre ossa di ognuno dei personaggi.

Dragon
Il primo dei pezzi di Dragon è nascosto nella Torre di Magan, il secondo nel castello di Zord e l'ultimo lo troverete nelle fogne di Atlantis.

Kirin
Una delle ossa di Kirin si trova nel nido di Zord, mentre le altre due sono nascoste nel castello di Zord.

Amon
Potrete trovare una delle ossa di Amon nella caverna di Cerubos, mentre le altre due sono custodite nel Quartier Generale di Zord.

Creare Asura, Pazuzu e Loki
Per ottenere Asura, Pazuzu e Loki, non dovrete fare altro che combinare tra di loro le seguenti creature.
Suzaku + Kali = Asura
Zenon + Shiva = Pazuzu
Zenon + Jinn = Loki

Nota: Da quello che abbiamo visto, il migliore tra questi nuovi mostri è sicuramente Asura. Questa creatura dispone infatti di ben 1.800 punti ferita (che sono 80 più di Pazuzu e 100 più di Loki). Tutte e tre le nuove creature sono comunque più potenti di Dragon, Solion, Amon e Kirin.

Ottenere Lucifer
Per convincere Lucifer a unirsi al vostro gruppo dovrete innanzitutto finire il gioco una volta. Fatto questo, tornate nella caverna di Oasis per scontrarvi con Lucifer e farvi aiutare nella vostra avventura.

Gryphon has appeared!

Ottenere Michael
Quando sarete riusciti a sconfiggere Lucifer, tornate a Nova. Qui dovrete parlare con Uncle Hata per farlo unire al vostro gruppo e poco dopo scoprirete che in realtà si tratta di Michael.

Potenziare i Mostri
Il modo migliore per potenziare i vostri mostri è di utilizzare i Lich. Ogni volta che ne utilizzerete uno vedrete aumentare gli HP del vostro mostro di ben 12 punti. Detto questo, andate alla ricerca di un Owl e di un Vepal che si trovano sia all'interno che all'esterno della Torre di Magan. Quando li avrete catturati, scegliete la creatura che volete far salire di livello e combinatela con il Lich. Se il livello del vostro mostro sarà abbastanza alto, otterrete una vera e

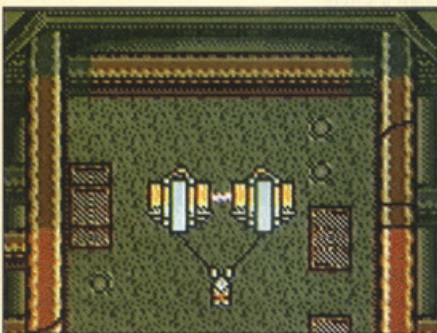
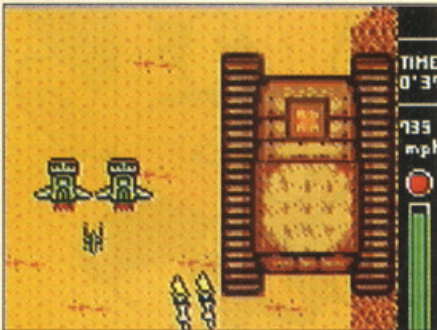
propria belva assetata di sangue.

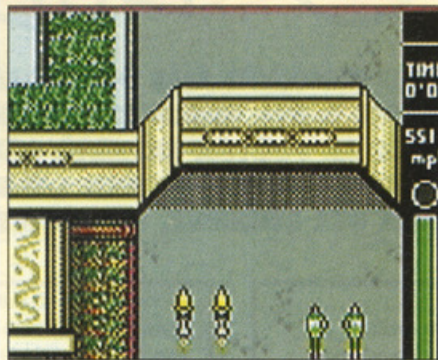
Caverna Segreta
Nel mondo con il Luciferium, dirigetevi a piedi verso l'angolo più a Nord-Ovest della mappa. Una volta arrivati, esplorate la regione montuosa per trovare una caverna nascosta. Entrando, troverete l'Armatura e la Spada Omega (per Uranus), oltre all'Armatura e alla Spada Alpha (per Kishe).

L'unione Fa la Forza
Unendo i diversi tipi di mostri che catturerete durante i vostri viaggi otterrete nuove creature sempre più potenti.

Lich + Harpy = ...Kelpie L15
Mammoth + Kobold = ...Blue L12
Blue + Kobold = ...Kelpie L15
Kobold + Tanki = ...Kimalis L8
Kobold + Kelpie = ...Larun L13
Mammoth + Hecket = ...Kelpie L15
Blue + Kelpie = ...Kelpie L15
Mammoth + Hecket = ...Gayle L10
Blue + Hecket = ...Lich L1

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Super Velocità

Quando sarete riusciti a sbloccare tutti i personaggi del gioco, Anakin sarà in grado di raggiungere la velocità massima di 735 miglia orarie.

Partenza a Razzo

Per partire nel miglior modo possibile non dovrete fare altro che premere il tasto A nell'istante in cui il numero 1 del conto alla rovescia sta per scomparire.

Gareggiare Contro Sebula
Sconfiggendo tutti e quattro i piloti di un pianeta potrete affrontare il terribile Sebula su uno qualsiasi dei circuiti in uno spettacolare testa a testa.
Se riuscirete a vincere potrete ottenere il suo sguscio, ma se doveste essere sconfitti in una gara successiva perdereste il suo veicolo.

Ricaricare l'Energia dello Sguscio
Per ricaricare la barriera del vostro sguscio non dovete fare altro che premere il tasto del freno mentre state correndo.
In questo modo perderete sicuramente velocità, ma potrebbe comunque rivelarsi una strategia vincente.

La Scorciatoia di Tatooine
Quando avrete raggiunto il terzo livello del pianeta Tatooine avrete la possibilità di utilizzare una scorciatoia che si trova più o meno a un terzo del percorso.
La troverete sulla sinistra di una grande nave spaziale ferma sul bordo della pista.
Sfruttandola, potrete risparmiare un bel po' di secondi!

WORMS ARMAGEDDON

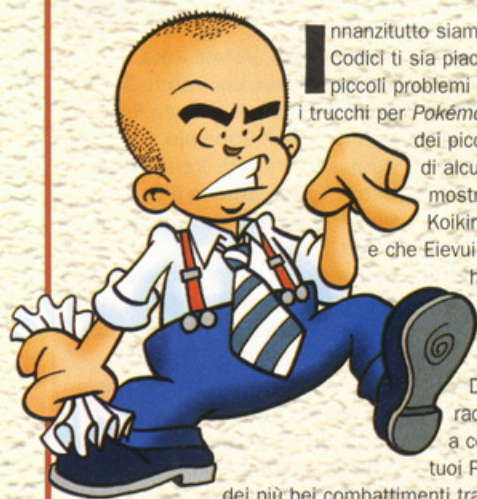
Password di Livello

Livello	Password
Jungle	Verme Rosa, Bomba a Banana, Verme Scheletrico, Verme Rosa
Cheese	Verme Rosa, Bomba a Banana, Verme Blu, Dinamite
Medical	Verme Scheletrico, Verme Blu, Bomba a Banana, Bomba a Banana
Desert	Verme Rosso, Verme Rosa, Verme Scheletrico, Verme Blu
Tools	Bomba a Banana, Verme Rosa, Verme Rosa, Verme Blu
Egypt	Verme Scheletrico, Verme Rosa, Verme Rosso, Bomba a Banana
Hell	Verme Rosa, Verme Blu, Verme Rosso, Dinamite
Treehut	Verme Rosso, Verme Scheletrico, Dinamite, Verme Blu
Garden	Bomba a Banana, Verme Rosso, Verme Scheletrico, Dinamite
Snow	Dinamite, Verme Rosa, Verme Blu, Verme Blu
Constyrd	Verme Rosa, Verme Rosa, Bomba a Banana, Bomba a Banana
Pirate	Dinamite, Verme Blu, Dinamite, Verme Scheletrico
Fruit	Verme Scheletrico, Verme Rosso, Bomba a Banana, Verme Scheletrico
Alien	Dinamite, Verme Blu, Verme Rosso, Verme Rosso
Circuit	Verme Rosso, Dinamite, Dinamite, Dinamite
Medieval	Verme Blu, Dinamite, Verme Scheletrico, Verme Blu

GBC-Mail

ECCOCI FINALMENTE ALL'ANGOLO DEDICATO ALLE VOSTRE LETTERE. RICORDATE CHE PER CHIEDERCI TUTTO QUELLO CHE VOLETE O PER DARCI TANTI CONSIGLI CHE CI AIUTERANNO A MIGLIORARE SEMPRE DI PIU' LA VOSTRA RIVISTA PREFERITA, DOVETE SCRIVERCI A QUESTO INDIRIZZO: GAME BOY COLOR MANIA C/O PLAY PRESS PUBLISHING LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA

Cara Redazione,
mi chiamo Alberto e ho 14 anni (fra poco 15), sono molto contento che anche voi abbiate fatto una Bibbia dei Codici per noi che possediamo il Game Boy, ma nella seconda parte mi è venuto un dubbio. Scrivendo la parte dedicata al videogioco di Pokémon Rosso e Blu, a quale edizione del gioco avete fatto riferimento, a quella americana o a quella italiana (uscita da poco)? Vi chiedo questo, perché a un certo punto dite di cambiare il nomignolo di Koiking (che nella versione italiana non trovo), o anche Eievui (che io ritrovo come Eevee). Spero che mi illuminerete al più presto. Quando ho visto, nello spazio "Piacere di Conoscerci", che Lo Spaccone, Duke e Ito amano i Pokémon, ho deciso che un giorno verrò in redazione e vi sfiderò con Pikachu al livello 63 e Kadabra, Venusaur, Blastoise, Haunter e Onix al livello 52. Aspettando che mi rispondiate... Gotta Catch 'em All!!

Alberto Lazzarini, Pikachu e compagni (BG)

Innanzitutto siamo contenti che la Bibbia dei Codici ti sia piaciuta e ci scusiamo per i piccoli problemi che puoi aver incontrato con i trucchi per *Pokémon*. Purtroppo, ci sono stati dei piccoli errori nella trascrizione di alcuni dei nomi dei mostriciattoli, ma posso dirti che Koiking sarebbe in realtà Nidoking e che Eievui è effettivamente Eevee. Mi ha fatto molto piacere leggere che hai deciso di farci una visitina per sfidarci con i tuoi Pokémon. Detto questo, ti saluto raccomandandoti di continuare a collezionare e allenare tutti i tuoi Pokémon per dare vita a uno dei più bei combattimenti tra Pokémon della storia...

Gentile Redazione di Game Boy Color Mania,
sono un'"attempata" utilizzatrice della magica mini-console, pensate che l'ho scoperta solo adesso a 35 anni suonati... Vorrei chiedervi un paio di cose:

1. È possibile partecipare alla Top Ten di Game Boy Color Mania come lettrice? Se così fosse, ecco la mia classifica personale:
1. Mr. Nutz
2. Looney Tunes
3. Super Mario Bros Deluxe
4. Wario Land 2
5. Bust-A-Move 4
6. Tarzan
7. V-Rally (pari merito con Suzuki Allstare Extreme Racing)
8. Game & Watch Gallery 2
9. Game & Watch Gallery 3
10. Maya the Bee

2. So che è già stato chiesto, ma vorrei sapere se in futuro sarà possibile abbonarsi alla vostra utile e piacevole rivista.
3. Abitualmente compro On-Line i giochi per Game Boy Color (da Computer One di Bologna che è abbastanza fornito e veloce nelle consegne). Potreste indicarmi qualche altro Web Store di questo genere? Purtroppo, nella zona dove vivo (provincia di Bolzano) è difficile riuscire a trovare le ultime novità come Toy Story 2, Rayman, Rugrats, ecc.
4. Ultima domanda: sarà possibile utilizzare i giochi del Game Boy Color sul nuovo Game Boy Advance?

Grazie per la cortese attenzione Ciao da Laura Lazzarini Bezzi (BZ)

Ciao Laura! Innanzitutto, volevo dirti che ci fa molto piacere vedere che anche dei ragazzi un po' più grandi del solito decidono ogni tanto di scriverci in redazione e non preoccuparti per l'età. In redazione ci sono anche persone più grandi. Ringraziandoti per i complimenti, passiamo subito alle tue domande.
1. L'idea di creare una classifica insieme a voi lettori potrebbe essere molto interessante e divertente. Per questo motivo, vedremo cosa si può fare...
2. Per quanto riguarda la possibilità di abbonarsi a Game Boy Color Mania, non sappiamo ancora quando attiveremo questo tipo di servizio.
3. Visto che preferisci acquistare tramite Internet i giochi per il tuo Game Boy e già conosci Computer One, posso consigliarti di visitare il sito di Electronics Boutique (indirizzo: www.ebworld.com). Oltre a trovare un vastissimo assortimento di videogiochi, potrai acquistare molte novità che da noi ancora non si vedono.
4. Per quanto riguarda la nuova console portatile della Nintendo, posso dirti che non si sa ancora molto del tipo di supporto che utilizzerà, ma da quello che abbiamo saputo dovrebbe essere in grado di utilizzare i vecchi titoli per Game Boy e Game Boy Color.

Cara redazione di Game Boy Color Mania,
prima di tutto, vi voglio fare i complimenti per la strabiliante rivista (che è tra le altre cose l'unica per Game Boy). Ora, veniamo a noi; perché dovete essere pubblicati solo una volta ogni due mesi e non una al mese o alla settimana, anzi no! Una al giorno e perché non date più spazio alle nostre lettere? Adesso, avrei alcune piccolissime richieste da farvi:

1. Come si arriva a Saffron City in Pokémon Yellow (visto che in ogni casa dove vado, la guardia mi dice sempre che è chiuso)?

2. Sempre in Pokémon Yellow, dove si trova il Pokémon Lab?
3. C'è la possibilità che escano Pokémon Gold e Silver anche in Italia?
Ora, vi conviene pubblicare la mia lettera, altrimenti vi mando Pikachu, Charmander, Bulbasaur e Squirtle a fare a pezzi la redazione e non sto scherzando.

Ciao da Bilancia Luigi (NA)

Salve Luigi! Grazie anche a te per i complimenti e beh, non è da escludere che più avanti non si riesca a uscire più di una volta ogni due mesi. Per quanto riguarda le tue domande, passiamo subito a quello che vuoi sapere.

1. Per raggiungere Saffron City in *Pokémon Yellow*, non devi fare altro che andare all'ultimo piano del centro commerciale di Viridian City e prendere una bibita da uno dei distributori automatici. Fatto questo, portala a uno dei custodi e avrai finalmente accesso a Saffron City.
2. Per raggiungere il Pokémon Lab devi arrivare all'isola di Cannibar. Se vorrai arrivarci però, ti servirà un Pokémon d'acqua al quale tu abbia insegnato l'abilità Surf. Cannibar Island si trova in basso a sinistra sulla mappa del gioco.
3. Se le versioni *Rossa* e *Blu* di *Pokémon* continueranno a riscuotere il successo che hanno avuto finora, sono certo che vedremo molto presto il nuovo bellissimo capitolo della serie anche nei nostri negozi.

Ciao Redazione di Game Boy Color Mania,
mi chiamo Gianluca e ho 12 anni. Possiedo il Game Boy dal 1996 e sono molto fiero di averlo. Vorrei farvi qualche domanda:
1. Sono un appassionato di Pokémon e ho recentemente acquistato Pokémon Blu. Purtroppo però, mi sono fermato a Zafferanopoli dove non riesco a entrare nella Palestra e in alcuni edifici. Non riesco neppure a trovare il Flauto Poké. Potreste risolvermi questi problemi?
2. Se è possibile, vorrei avere maggiori informazioni su Pokémon Gold e Silver.
3. Pokémon Trading Card Game sarà compatibile con il Game Boy bianco e nero?
4. Possedendo già Pokémon Blu, mi conviene comprare anche il Rosso o è meglio aspettare Giallo o Gold e Silver?
5. In Pokémon Giallo ci sono tutti e 150 i Pokémon?

Siete mitici! Vorrei che mi pubblicaste perché ho un bisogno esagerato delle vostre risposte e se proprio non potete farlo, pubblicate almeno le soluzioni dei giochi!
Grazie e tanti saluti da un vostro affezionato lettore.
A questo punto, voglio darvi la mia lista di preferenze dei Pokémon:
1. Pikachu, 2. Bulbasaur, 3. Ditto, 4. Charmander, 5. Squirtle, 6. Psyduck, 7. Hitmonlee, 8. Meowth, 9. Electrabuzz, 10. Gastly.

Bye Bye! Da
Nocent Gianluca (UD)

È veramente bello vedere quanti possessori di Game Boy si stiano appassionando al bellissimo gioco della Nintendo. Andiamo a vedere subito quali sono i problemi che hai incontrato andando a caccia di Pockémon...

1. La prima volta che raggiungi Zafferanopoli, non puoi fare altro che affrontare la terrificante Torre dei Pokémon, solo quando sarai riuscito nell'impresa potrai procedere nell'avventura.
2. *Pokémon Gold* e *Silver* saranno il primo vero seguito di *Pokémon* e ci saranno la bellezza di 100 Pokémon tutti nuovi da collezionare e allenare. Continua comunque a leggere Game Boy Color Mania, perché sul prossimo numero ci sarà uno speciale tutto dedicato al nuovo fantastico episodio della serie di videogiochi più divertente e bella della storia.
3. Nonostante sia stato sviluppato per sfruttare al meglio lo schermo
del Game Boy Color, la versione elettronica del gioco di carte collezionabili di *Pokémon* sarà compatibile con il Game Boy Bianco e Nero.
4. Se vorrai riuscire a collezionare tutti i 150 Pokémon, dovrai comunque avere due copie del gioco (o scambiarli con un amico). Ricordati soltanto che *Pokémon Gold* e *Silver* non saranno compatibili con le prime versioni del gioco (*Rosso, Blu* e *Giallo*).
5. Purtroppo no, neppure nella versione dedicata a Pikachu è possibile riuscire a trovare tutti i 150 Pokémon.

Cara Redazione, mi chiamo Paolo, ho dieci anni e possiedo il Game Boy Color dallo scorso Natale. Siete i migliori sia nelle recensioni che nelle anteprime. Comunque passiamo alle domande.

Curiosità:
1. Uscirà Syphon Filter per Game Boy Color?
2. Quale gioco sarà più bello, "Pokémon Yellow" o "Pokémon Trading Card Game"?
3. È un gioco bello "Toy Story 2"?
4. Costeranno molto i giochi per il Game Boy Advance?

Richieste:
1. Potreste darmi le password di Pitfall?

Un saluto da
Paolo Mancalero

Grazie per i complimenti che ci hai fatto e visto che sei un neo possessore della mitica console portatile della Nintendo, mi sembra giusto passare subito alle tue richieste senza perdere troppo tempo.
Curiosità:
1. Onestamente non so cosa dirti riguardo una possibile conversione del titolo uscito su PlayStation per il Game Boy Color, ma non si sa mai...
2. Credo che non sia possibile dire quale di questi due titoli dedicati ai Pokémon sia il più bello. *Pokémon Yellow* è un bellissimo GDR, mentre *Pokémon Trading Card Game* è una simulazione del divertentissimo gioco di carte che è da poco uscito anche da noi.
3. Sembra proprio che
il Platform della THQ dedicato al bellissimo film della Disney sia un gioco veramente interessante e se ti piace questo genere di giochi, allora dovresti farci un pensierino.
4. Per il momento, non posso dirti
se i giochi per la nuova console portatile costeranno molto, soprattutto perché manca ancora troppo tempo all'uscita.
Sembra comunque che costeranno più o meno come quelli attuali.

E veniamo ora alle tue richieste:
1. Visto che hai qualche problema con questo bellissimo Platform, ecco
le password che ti aiuteranno a risolverli.

PASSWORD DI LIVELLO

Livello	Password
Caverns	FLTYWTRS
Volcano	GNGDWN
Prison	SLTHHRNG
Scourge	SWPNGBLW

Ciao "Game Boy Color" Boys (e Girls!),
sono un'allenatrice di Pokémon e in particolare, adoro quelli d'acqua. Da poco, il mio Wartortle si è evoluto nello splendido Blastoise e ho quindi deciso di mandarvi anche un suo ritratto che spero vi piaccia. Comunque, vorrei farvi anche qualche domanda:
1. È vero che ci sono dei videogiochi di Pikachu e Mario su PlayStation?
2. Tutti dicono che i Pokémon sono in totale 150, ma in realtà ce ne sono di più, giusto?
3. Ci sarà mai Banjo - Kazooie per Game Boy Color?
4. Come si presentano: Zelda: the Misteryous Acorn, Perfect Dark e Tomb Raider su Game Boy Color?

Ditemi, secondo voi è meglio la PlayStation o l'N64? Spero per voi che scegliate la seconda.

Bene, ho finito e purtroppo, vi devo lasciare... il problema è che Jigglypuff si è messo a cantare e se mi addormento, mi scarabocchia la faccia con il pennarello. Bisogna fermarlo!

Ciao! da
Elena Valtolina (LC)

Ciao a te, giovane allenatrice di Pokémon! Anche se sono tutti fantastici, siamo felici di vedere che ti piacciano tanto proprio i Pokémon d'acqua (il mio preferito è Squirtle).
Viste le tante domande che ci hai fatto, credo che sia il caso di correre a vederle.

1. Quello dei Pokémon e del simpatico Mario sono marchi della Nintendo e non credo proprio che si possa pensare che la grande N possa cedere i suoi diritti alla concorrenza. Ogni tanto si sente effettivamente parlare di questa possibilità, ma sono semplicemente delle voci (decisamente infondate).
2. All'inizio, i simpatici mostriciattoli tascabili della Nintendo erano 150, ma subito nacque la leggenda del centocinquantunesimo Pokémon (Mew). Poco tempo dopo l'uscita della versione americana di *Pokémon* per Game Boy, la Nintendo of America diede il via a una serie di Tour durante i quali era possibile scaricare il misterioso *Pokémon*. Ora, con l'uscita dei nuovissimi *Pokémon Gold* e *Silver* invece, i divertentissimi mostriciattoli sono diventati ben 250, visto che nella nuova versione del gioco ne troverete 100 nuovi di zecca.
3. Sarebbe sicuramente molto bello poter vedere il meraviglioso platform per N64 trasportato sul piccolo schermo del Game Boy Color! Almeno per il momento comunque, sembra proprio che la Rare non abbia ancora preso una decisione di questo tipo. Se dovesse succedere però, ve lo faremo sapere immediatamente.
4. Il nuovo episodio delle avventure di Link sembrerebbe essere molto simile al suo predecessore, ma sarà completamente a colori (visto che è sviluppato per il Game Boy Color). Per quanto riguarda invece *Perfect Dark*, posso dirti che sarà molto diverso da quello che uscirà per N64, mentre *Tomb Raider* sarà un bellissimo misto tra Platform e Avventura.
Per quanto riguarda invece il confronto tra PlayStation e N64, non possiamo dirti se effettivamente possa essere considerata migliore l'una o l'altra console, ma una cosa è certa. La console della Sony può contare su un numero di titoli veramente impressionante, ma i giochi per la sorella maggiore del nostro Game Boy sono decisamente più belli!

LA BACHECA DI GAME BOY COLOR MANIA!

Siamo veramente felici! Ci avete sommerso con una vera e propria valanga di splendidi disegni. Come vi avevamo promesso li abbiamo appesi tutti nella nostra bacheca. Non solo, abbiamo voluto premiare la vostra bravura con una bellissima maglietta della serie dei Simpson, che vedete riprodotta qui sotto. Siamo veramente soddisfatti! Avete fatto un ottimo lavoro e non possiamo fare altro che dirvi di continuare a sommergerci con i vostri meravigliosi disegni!

Per mandarci i vostri capolavori speditelo a:
GAME BOY COLOR MANIA
c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma

Ricordate che i vostri disegni più belli verranno messi in mostra e potrete ricevere un bellissimo regalo!

SANELLI VALERIO

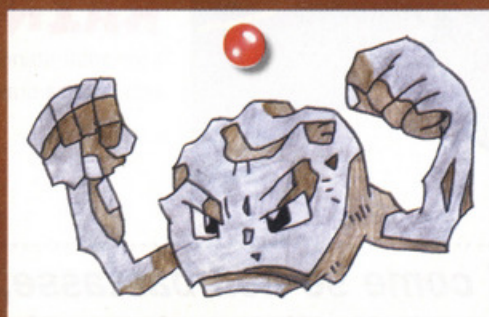
DI BARI EMANUELE

BILANCIA LUIGI

FERRARI MAURO

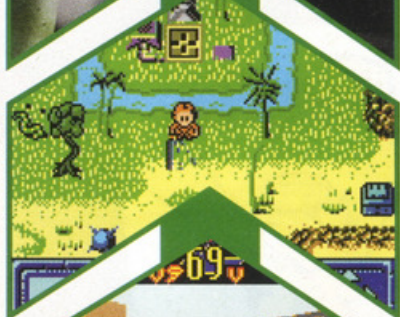
CANE GIUSEPPE

ANGELUCCI KAREN

BAGNOLI LUCA

CERAMI ANDREA

TRA DUE MESI SULLA VOSTRA RIVISTA PREFERITA:

TOMB RAIDER

Le fantastiche avventure della bella archeologa della Eidos sono finalmente arrivate sulla nostra console portatile preferita! Andiamo a dare un'occhiata più da vicino a questo piccolo capolavoro!

STAR WARS: YODA STORIES

La bellissima trilogia di *Guerre Stellari* arriva sul piccolo schermo del Game Boy con un bellissimo GDR... Che la Forza sia con voi!

STREET FIGHTER ALPHA

È tornato il momento di scendere in strada per gonfiare di botte tutti quelli che cercheranno di mettervi al tappeto...

SPECIALE POKÉMON GOLD & SILVER

Sono appena usciti *Pokémon Rosso* e *Blu*, ma in Giappone già si gioca con *Gold & Silver* che dovrebbero arrivare da noi entro la fine dell'anno. Siete pronti alla seconda invasione?!?

RAINBOW SIX

I terroristi stanno prendendo il sopravvento e solo voi potrete fermarli. Sarete abbastanza bravi da riuscire a eliminarli tutti?

E come se non bastasse, una valanga di codici e novità da tutto il mondo per la vostra mini-console preferita!